



MUTANT CHRONICLES™ BRÖDRASKAPET

DEN RENANDE ELDEN

Paul Bonner

BRÖDRASKAPET™



KONSTRUKTION: MATT FORBECK

ÖVERSÄTTNING: HENRIK NILSSON

UTVECKLING: NILS GULLIKSSON, MICHAEL

STENMARK, HENRIK STRANDBERG, MAGNUS SETER, JERKER

SOJDELIUS, STEFAN THULIN, FREDRIK MALMBERG

ÖVERSÄTTNING: HENRIK NILSSON

REDIGERING: HENRIK STRANDBERG

FORMGIVNING: STEFAN THULIN, JERKER

SOJDELIUS, NILS GULLIKSSON

ORIGINAL: STEFAN THULIN HENRIK STRANDBERG

OMSLAG: PAUL BONNER

ILLUSTRATIONER: PETER BERGTING, LARS

NORDBECK, PAUL BONNER, MAGNUS OLSSON, NILS

GULLIKSSON, TONY BAGGE, PAOLO PARENTE

COPYRIGHT © 1993 TARGET GAMES AB, ALL RIGHTS RESERVED. MUTANT CHRONICLES, MUTANT CHRONICLES THE TECHNO-FANTASY ROLEPLAYING GAME, THE BROTHERHOOD AND ALL CHARACTER NAMES AND LIKENESS(ES) THEREOF ARE TRADEMARKS OF TARGET GAMES AB. PRINTED IN THE U. S. A.

FIGURER FRÅN HEARTBREAKER™.

UTGIVES I SVERIGE AV:
ÄVENTYRSSPEL, BOX 4628, 116 91 STOCKHOLM

KARDINAL DOMINIC

Kardinal Dominic är Luna-katedralens Kardinal och därmed Brödraskapets näst högste beslutsfattare. Han är medlem av Kurian och hoppas att en dag utnämns till Kardinal, utan att ana att det är uteslutet.

Dominic, känd som Lunas Sheriff, är en gammal man som gjort sig känd för sin smak för tortyr. Ingenting går för honom upp mot att fördriva de timmar som inte upptas av tjänstens plikter med att förhöra en riktigt envis ung Kättare. Dominic låter sig inte stoppas av någonting för att få de svar han önskar. Ingen form av skada eller lemlästning är för grotesk för denne man — ju större smärta han kan åsamka sitt förhörsoffer, desto bättre.

Det är tack vare sin hänsynslösa effektivitet Dominic lyckats uppnå sin nuvarande position inom Brödraskapet. Oavsett vilken uppgift han åläggs, så utför han dem till vilket pris som helst. Hans metoder har ogillats av många, men åt de som ifrågasätter hans beslut morrar han bara att det "pågår ett krig därute." Enligt hans uppfattning har Brödraskapet inte råd att vara vänliga — det finns helt enkelt inte tid för sådant. Och när gav förresten den Mörka Legionen någon en andra chans?

Dominic utsågs till Kardinal över Luna av Nathaniel under dennes sista period på tronen. Alexander är mycket emot broderns val, men Nathaniel har alltid varit mycket mer resultatinriktad. Det är framgång som räknas, skulle han ha sagt, medan Alexander hävdar att det är minst lika viktigt hur man uppnår resultat som att man gör det. Alexander är fast besluten att avsätta Dominic så snart denne gör ett felsteg, men hittills har detta inte skett — åtminstone inte vad Alexander har kunnat se.

Dominic ser ut att vara en bitter gammal man, eftersom det är det han är. Han är kall och hjärtlös, och endast när han ges en möjlighet att åsamka andra smärta syns ett leende på hans läppar. Han har ett hetsigt humör som ofta kokar över snabbt och högt. Han väntar sig ingenting annat än total lydnad från de omkring sig, och statuerar ett obehagligt exempel om så inte sker.





Det första av dessa är: Du skall lyda Kardinalen (och de som i Hans namn är Dina överordnade inom Brödraskapet) i allt, för hans visdom är oomkullrunkelig. På detta sätt kan den sorgliga massa som kallas mänskligheten omskapas till en godhetens styrka.

Det andra är: Du skall rekrytera och uppta andra i Brödraskapet för Brödraskapets och deras egna bästa. Endast genom Missionärerna kan Kardinalens ord spridas till de okunniga. Om så inte sker kommer de som lever i mörkret aldrig att kunna se ljuset. Det tredje är: Du skall ständigt vara på vakt mot den Mörka Symmetrins fruktansvärda influens, såväl i Dig själv som i andra. Goda män och kvinnor kan endast genom outtröttlig vaksamhet gentemot Mörkrets intrång i sina själar hoppas kunna stå emot dess förföriska krafter.'



Begynnelsen var kaos, världen omgavs av mörker och förtvivlan. Ut ur detta mörker steg en man vid namn Nathaniel Durand. Det var han som blev vår räddare, den som visade mänskligheten vägen ut ur den långa stjärnlösa natten och in i ljuset; den förste Kardinalen. Det var inte långt därefter som mänskligheten i sin hybris sträckte sig efter stjärnorna. Istället för dessa fann de dock Nero, solsystemets tionde och sista planet. Där upptäcktes det som länge legat gömt, det som fallit i sömn innan våra förfäder samlat mod nog för att klättra ned ur träden. Mänskans ankomst till Nero väckte dessa varelser, dessa ondskans kreatur, och med dem väcktes deras vrede som riktades mot detta öde universums upkomlingar som vågade kalla sig människor.

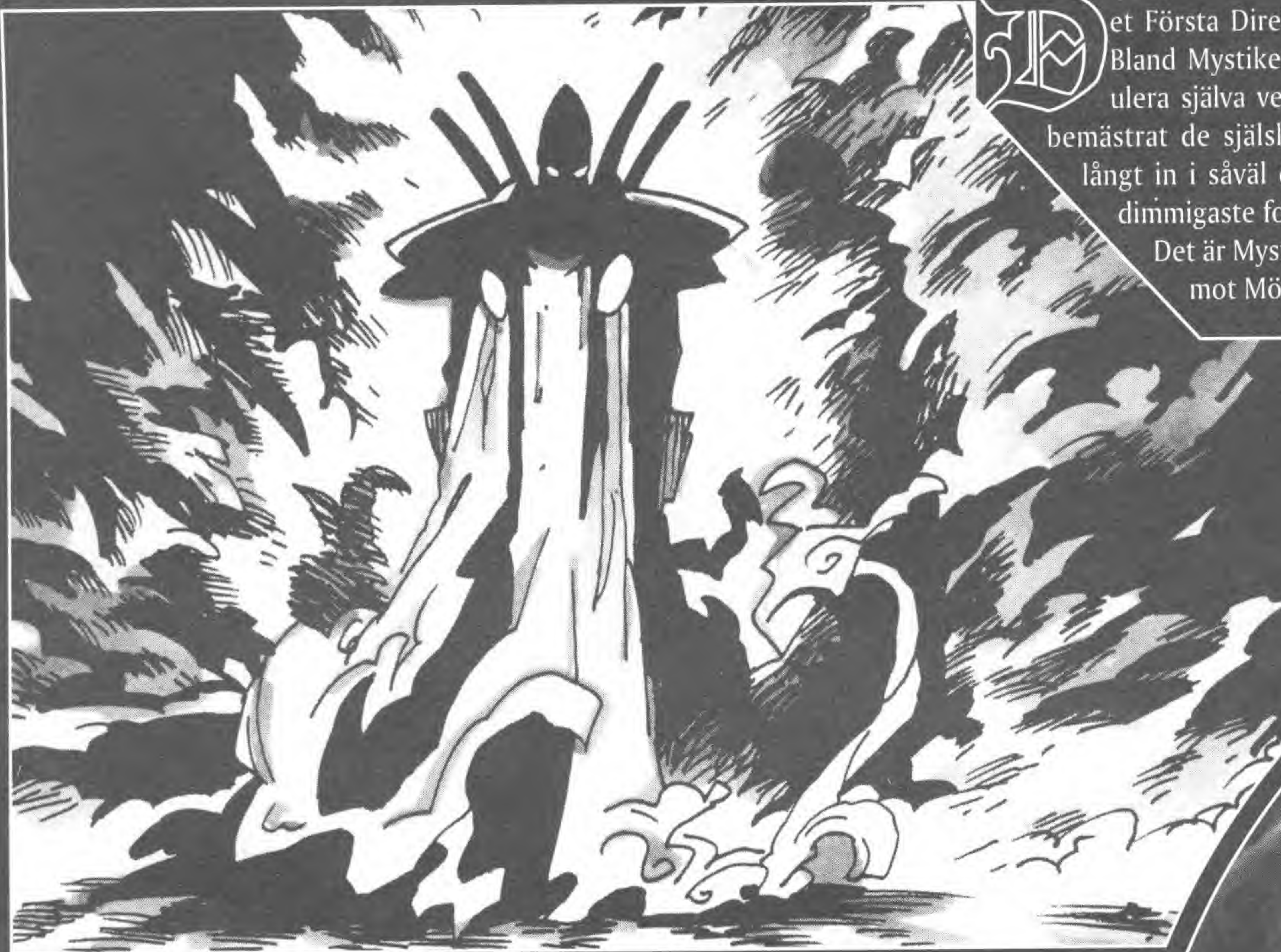
Det var dessa mörkrets krafter som sjönk djupt ned i det vi var så utomordentligt stolta över: vår så kallade kunskap och den teknologi vi satte alltför stor tillit till. Snart vände sig våra maskiner mot oss, och artificiella skapelser var inte längre att lita på för den möjlighet att de befläckats med någon fruktansvärt aspekt av den Mörka Symmetrin.

Kardinal Durand såg detta och insåg genast vad som måste göras. Han sammankallade sina bröder och lade fram de tre grundläggande bud var medlem av Brödraskapet sedan dess svär att leva efter till sina dagars slut och bortom dem.



Bröder som följer dess tre bud tjänar Kardinalen och Brödraskapet, och strävar därmed också efter att hjälpa mänskligheten i stort. Dessa välsignade medlemmar kommer att ihågkommas av Kardinalen och Hans lojala bröder i all evinnerlighet.

När Kardinal Durand väl skapat Brödraskapet insåg Han nödvändigheten av att dela upp sina älskade bröder på mer lätthanterliga avdelningar, vilka var och en skulle ges distinkt jurisdiktion och syfte. Därför bjöd Han de trognaste medlemmarna att bli de första Kuratorer att bilda Kurian, det råd av äldste som bistår Kardinalen i styrandet av Brödraskapet och från vilket var ny Kardinal utses. Vägled av dessa lärdes visdom skapade Kardinal Durand de fyra Direktorat som kvarstår ännu i denna dag.



Det Första Direktoratet att skapas var Mystikernas. Bland Mystikerna finns Kinetiker, som kan manipulera själva verklighetens vävnad, Förändrare, som bemästrat de själsliga krafterna, och Skådare som ser långt in i såväl den mest avlägsna framtid som den dimmigaste forntid.

Det är Mystikernas uppgift att värna Ljusets kraft mot Mörkret — Konstens kraft.



Det Andra Direktoratet är Inkquisitionen. Denna allseende organisation har en av de allra viktigaste uppgifterna av alla: att lokalisera och utrota den Mörka Symmetrins influenser varhelst de må finnas. Detta uppdrag kan föra dem från Neros yta till själva det heliga Lunas hjärta, vilket ofta också sker. Inkvisitors hittas nära nog varhelst människor samlats i större antal, och Heliga krigare ses ständigt i de hårdaste och mest dödliga av strider mot de demoniska horderna i rymdens eviga mörker. Endast Ljuset kan triumfera mot det Mörker mot vilket mänskligheten i sin helhet annars är hjälplös.

När han väl skapat Brödrskapet i detta kvadratiska mönster, såg Kardinalen på sin skapelse och såg att den var god. Han var äntligen fri att ge sig hän det arbete som varit hans ursprungliga kallelse: att utrota var yttring av den Mörka Symmetrin varhelst dessa visade sig. Stort och fromt som Kardinal Durands mål var, stannade det inte vid att försvara mänskligheten. Kardinalen nöjde sig inte med att ha stämt den flodvåg av Mörker som hotade översvämma mänskligheten i dess okunnighet och svaghet, utan förde resolut striden till den Mörka Legionens marker.

I sin självbelåtenhet efter segrarna över korporationernas oupplysta arméer hade den Mörka Legionen blivit övermodig. Mörkrets Apostlar byggde citadell efter citadell på de av korporationernas planeter som låg närmast solsystemets utkant och längst ut från vår hemplanet Jor-

Det Tredje Direktoratet är Missionen, vars bröder och systrar utgör den massa som är så ytterligt viktig för Brödraskapets. Kardinal Durand insåg att om Mystikerna var Brödraskapets själ och Inkquisitionen dess svärdsarm, vars Missionen dess heliga kropp utan vilken de övriga lemmarna var intet. Missionens män och kvinnor har till uppgift att sprida Kardinalens ord till de okunniga, och de söker dessutom upp och bevarar respektive förstör Ljusets och Mörkrets mystiska artefakter. Det är inom detta Direktorat de mest ödmjuka bröderna och systrarna återfinns, där de nedtecknar Brödraskapets samlade kunskaper för hand för att därigenom skydda dem från minsta influens av Mörk Symmetri.



Det Fjärde och sista Direktoratet kan ses som Brödraskapets nervsystem, för det är tack vare Administrationen som mänsklighetens största och mäktigaste organisation överhuvudtaget får något uträttat. Erövringar och donationer är helt enkelt inte nog för att bistå ett så enormt förbund med tillgångar. Administrationens affärsmän ser till att Kardinalens heliga kall har medel nog att besvaras vid vilken tidpunkt som helst. Administrationen har dessutom till uppgift att transportera all Brödraskapets personal och utrustning, samt att agera som dess agent i kontakterna med andra juridiska och fysiska personer.



den och dess välsignade dotter Luna. Fast besluten att inte låta dessa Mörkrets Syskon härja fritt med oskyldigas själar slet Kardinal Durand av sig sin heliga skrud, blottade sin välsignade rustning och ledde de Heliga Krigarna i rättfärdig strid. Mot dem stod de muterade sönerna och döttrarna till våra världars personifierade ondska — Mörkrets Själ.

Kardinal Durand visste att hans färd genom Mörkrets dalar på Venus skulle orsaka strider vars like man aldrig tillförne sett, vare sig i detta eller något tidigare krig. Under de många år som gått sedan Mörkrets Själ släppts lös över mänsklighetens världar hade ett otal liknande försök gjorts. Inget hade lyckats. De flesta ansåg också därför att en sådan strid inte kunde vinnas. Kardinalen ignorerade detta, och sade: "I kampen mellan gott och ont kan vi inte nöja oss med att bara hålla tillbaka det växande Mörkret. Vi måste istället vara villiga att offra våra liv på det att Ljuset än en gång ska kunna skina över våra världar. Mörkret segrar endast där Ljuset misslyckas. För mänsklighetens bästa får vi inte - kan vi inte - misslyckas."

Därefter ledde Kardinalen själv, så snart han samlat sina trupper, ett massivt anfall mot ett av Algeroths citadell djupt inne i den venusianska jungeln. Den förste och härligaste Kardinalen var sprungen ur den mäktiga Bauhaus-korporationens bröst, och det var deras böner om hjälp han hörsammade först. Sålunda riktade han all sin uppmärksamhet på att befria Bauhaus-planet Venus från det största av alla kända citadell tillhörande den Mörka Aposteln Algeroth.

Väl på Venus, var striden snart igång. Kardinalen ledde själv sin livvakt — den numera legendariska Vredesskvadronen — till strid, och de följdes av enheter ur samtliga fyra korporationer: Venusian Rangers, Sealions, Hatamoto och Blood Berets. En särskild elitenhet från Kartellen, Doomtroopers, åtföljde Kardinal Durand i striden. Detta var Doomtroopers' första och mest ärorika strid, och deras rykte har bara ökat i omfång sedan dess.

Anfallet kom att bli en lång och segsliten kamp. För varje meter Kardinalens styrkor erövrade pressade Algeroths Nefariter, Nekromutanter och odöda Legionärer dem tillbaka en halv. Snart anslöt sig också Ezoghoulers, Razider och Pretorian Stalkers till Mörkrets härskaror. Senare skulle Kardinalens krigare — i form av Valkyriornas ärorika systemskap — möta Mörkrets Själs mest fruktansvärda och dödliga tjänare sånär endast som på dess Apostlar: tillfångatagna människor som av den mörka teknologins vämjeliga influens vänts mot sina före detta vapenbröder, det Stora Mörkrets nyaste och vidrigaste tjänare, Algeroths Centurioner.

Den dagen gjordes många goda män och kvinnor till martyrer, medan andra vann ära och berömmelse som knappast någon kommer att kunna överglänsa under sin levnad eller bortom den — och till slut föll citadellet. Kardinalen själv, omgiven av Doomtroopers och de som återstod ur Vredesskvadronen, hann upp Aposteln i själva hjärtat av hans citadell. Kardinalen kastade sig handlöst in i striden med sin nemeses och Demonfurstens, den Mörka Teknologins herre, mötte honom ansikte mot ansikte.

Vilken annan människa som helst skulle omedelbart ha sjunkit samman inför anblicken av den förvridna bioteknologins furste, men Kardinalen som skyddades av ljuset i sin själ drog sitt mäktiga svärd, Ljusbringaren, som fördrev alla kvardröjande skuggor ur citadellets stora sal. Medan striden rasade runt dem dansade de två kombattanterna en dödlig dans, en virvelvind av Ljus och Mörker, som endast kunde sluta i seger för den ene och död för den andre. Kardinalen slog sig igenom Algeroths blockeringar en gång, två gånger, och så en tredje. Denna tredje gång lyckades Kardinal Durand klyva demonen Algeroth mitt itu med ett enda mäktigt hugg. Fastän demonens halvor föll åt olika håll vrålade den ondskefullt en sista gång innan den försvann i en blix av svartaste Mörker.

Sedan deras ledare fallit flydde eller nedgjordes Algeroths horder snart till sista man. När lugnet föll över stridsskådeplatsen hade Brödraskapet triumferat, men till ett fruktansvärt pris. Mer än var sjätte man ur de mänsklighetens trupper som givit sig in i striden låg nu döda. Flera Doomtroopers och merparten av Vredesskvadronen hade fallit även de. Värst av allt var dock att Kardinal Durand ådragit sig dödliga skador under sin strid med Algeroth.

Kardinalen lyckades ta sig tillbaka till Luna innan han gav upp andan. Han låg på lit de parade i sju dagar, och miljontals sörjande från solsystemets alla hörn kom för att ta ett sista farväl innan hans kropp kremerades. Kardinal Durands aska begrovs djupt nere i Lunas inre, på den plats som numera kallas Kardinalens Grav.

Sålunda ändades Kardinal Nathaniel Durand I:s liv, en man vars arv kommer att fortleva till dess den sista människan drar sitt sista andetag. Må hans minne leva för evigt och stå som en källa till inspiration för oss alla!

— utdrag ur den Första Krönikan, ristad på väggarna i den Första Katedralen på Luna.



HUR DU SKAPAR EN BRÖDRASKAPS PERSON

I *Mutant Chronicles'* grundregler ges detaljerad information i hur man skapar en Inkvisitor eller Mystiker. Nedan finner du de uppgifter du behöver för att skapa alla andra slags Brödraskaps-personer. Vi föreslår att dessa nya regler också används för att skapa nya Inkvisitorer eller Mystiker, men det är upp till spelledaren. Brödraskaps-figurer som skapats enligt reglerna i grundboken är helt och hållet kompatibla med Brödraskapet.

Att skapa en Brödraskaps-figur är precis som att skapa vilken annan sorts figur som helst — med några viktiga undantag. Grundegenskaperna slås fram precis som vanligt, men därefter är det mesta lite annorlunda. Brödraskapets lärlingsskap (uppväxtfärdigheterna) slås fram annorlunda, och Brödraskaps-figurernas bakgrunder genereras numera på ett särskilt sätt. De har dessutom fått ett mycket bredare fält att välja yrken ifrån och två helt nya tabeller med uppväxthändelser och särskilda händelser.

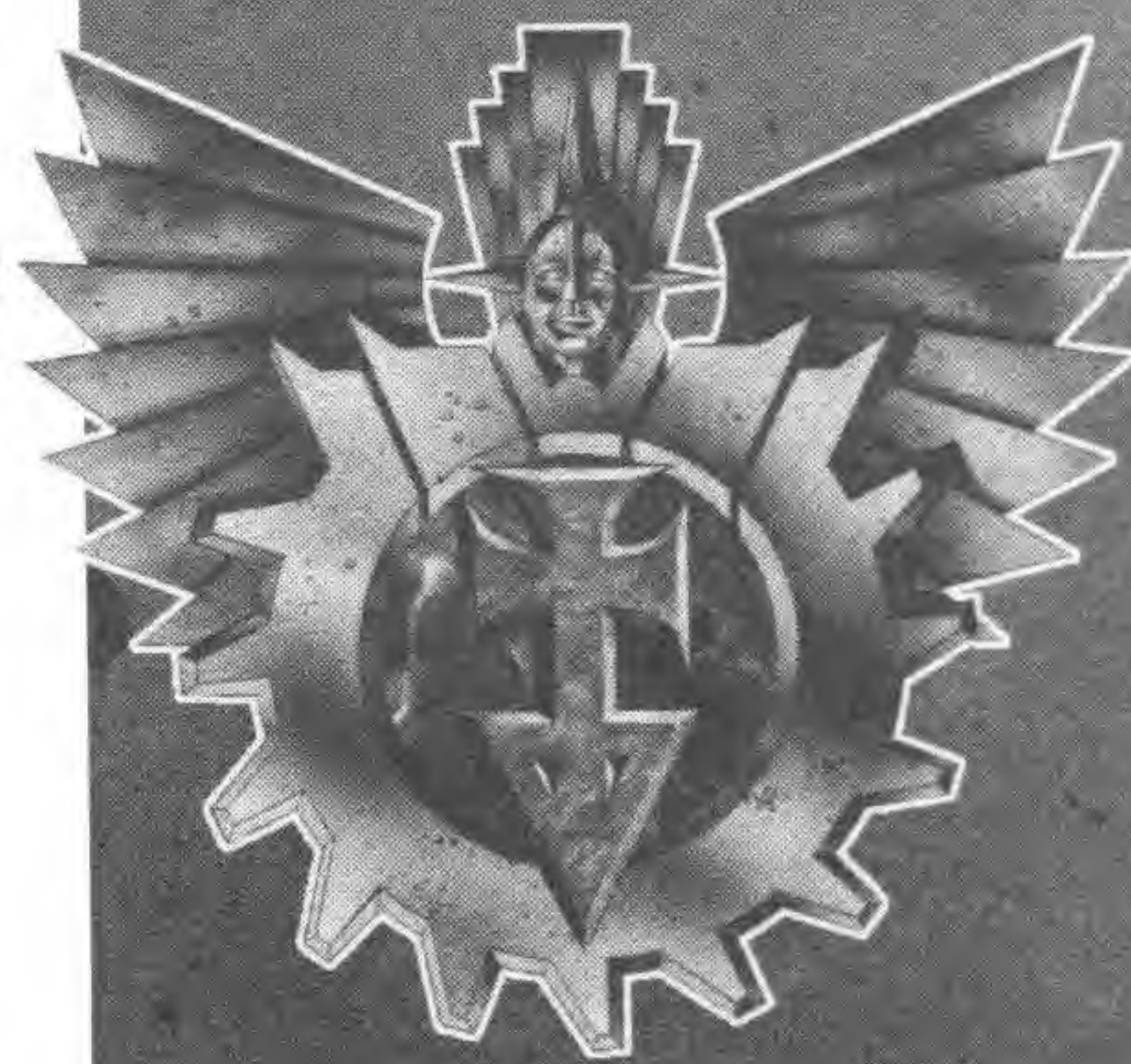
ATT GÅ MED I BRÖDRASKAPET

Det finns tre sätt för en spelarperson att gå med i Brödraskapet, och inget av dem är lätt. Medan i princip vem som helst kan gå med i Missionen efter att ha nått vuxen ålder, har bara de mest lovande unga männen och kvinnorna som har minsta chans att komma raka vägen in i Brödraskapet. Att ta sig in i Första eller Andra Direktoratet är naturligtvis särskilt krävande. De tre sätten att gå med i Brödraskapet är:

1 VID GENERERINGEN. Är din PSY eller PER 15 eller högre kontaktas du i dina tidiga tonår av Brödraskapet som ber dig gå med. Gör du det får du genomgå den lärlingstid som beskrivs nedan. Därifrån går du rakt in i den "bakgrundsutvecklingsprocedur" som beskrivs i den här boken i stället för att använda den som finns i grundreglerna.

2 UNDER REPETITION AV BAKGRUNDEN. Du kan när som helst under din bakgrunds-repetition när du uppnått en PSY eller PER av 15 eller högre gå med i Brödraskapet genom att välja Missionärens yrke. Efter en utvecklingsrunda som Missionär kan du sedan välja vilket annat yrke du vill och utveckla din rollperson precis som vilken annan Brödraskaps-figur som helst. Du går dock inte igenom något lärlingsskap. (Du bör så här dags redan ha slagit på den vanliga tabellen med uppväxthändelser.)

3 UNDER SPELETS GÅNG. Du kan när som helst sedan din rollperson gjorts färdig och du bestämt dig för att ge dig ut i världen be att få gå med i Brödraskapet. Några särskilda krav ställs inte på dig, men du måste börja din karriär inom Brödraskapet som vanlig Missionär. Undantag kan göras för rollpersoner på högre nivåer, som har mycket att erbjuda Brödraskapet. En Bauhaus-officer kan exempelvis bli Administratör i stället. Ingen tas dock från början upp bland Mystiker eller i Inkquisitionen, utom i undantagsfall som soldat. En person som inte togs upp i Brödraskapet under genereringen kan bara lära sig Konsten genom att slå mot Brödraskapets tabell med särskilda händelser. De som tas upp i Brödraskapet på detta sätt genomgår en särskild initieringsrit under vilken deras lojalitet gentemot Brödraskapet provas till dess den står bortom allt tvivel. Den som misslyckas under prövningen dör vanligen.



LÖGNARE

Lars Guftman skrek en bön om nåd medan den långa Loch tunna nålen sakta stacks in genom armbågens mjuka del, begrovs i hans arm och satte nervändarna i brand. Han hade aldrig förr känt en så fruktansvärd och iskall smärta. Det var inte som den skarpa smärtan efter ett skärsår som gick över på ett ögonblick — detta var en helvetisk plåga utan någon synbar ände.

Lars skrek till igen och kämpade hysteriskt med läderbältena som höll hans nakna kropp fastspänd vid det skarpt lutande aluminiumbordet. Varenda muskel, varenda sena och nerv i honom kämpade förtvivlat för att komma loss och få bort det där som invaderat hans kropp, men till ingen nytta. Tårar strömmade hjälplöst nedför den av smärta förvridna mask som var hans ansikte. Så blev han plötsligen tyst då han insåg att han hostade blod. Han ville spy, men trodde inte att han styrka nog kvar till det.

Nålen drogs sakta ut. Varje millimeter den rörde sig genom hans darrande kött var en mil av helvetiska kval. Han gjorde ytterligare ett försök att undkomma den, driven snarare av okuvlig instinkt än något egentligt hopp om att komma undan. När nålen så äntligen lämnade Lars' kropp gav hans muskler till slut upp och förvandlades till darrande gelé. Han var svag och ömklig som en nyfödd kattunge. Han kved hest och tyst för sig själv, försökte rulla ihop sig i fosterställning — men



LÄRLINGSSKAPET

Perioden från det att du tas upp i Brödraskapet (vanligen vid åtta till tolv års ålder) till dess du är redo att påbörja din utbildning som fullvärdig medlem av Brödraskapet (vid sexton års ålder) kallas lärlingsskap. Under denna tid får Brödraskaps-figurer fem uppväxt-tillval inom Kommunikation, två färdigheter inom Rörelse och fyra fritt valda färdigheter att använda inom områdena Strid, Eldhandvapen och Specialfärdigheter. Några Formler kan dock inte väljas.

Precis som sagts tidigare i Grundreglerna slår inte

en Brödraskaps-figur mot den tabell med uppväxt-händelser som finns i Grundreglerna. Istället slår du tre gånger på den nya tabellen, Brödraskapets tabell med uppväxthändelser, som finns på sidan 10–11. Grundvärdena räknas ut på vanligt sätt.

Observera att din Socialnivå blir 5 så snart du gått med i Brödraskapet. Den förändras endast om din Grad av Fullkomlighet inom någon Konst hamnar över 5; då höjs din Socialnivå till samma värde. Din Socialnivå kan också förändras genom vissa slag på Brödraskapets speciella tabeller med uppväxt- och särskilda händelser.

hindrades återigen av läderbältena.

“Vad sade du?” frågade Inkvisitorn.

Lars öppnade sakta ögonen. Strålkastaren rakt ovanför honom sken rakt ned i hans sammandragna pupiller och hindrade honom från att se annat av den svartklädde Inkvisitorn än huvud och axlar. Hans eget blod, upphostat under tortyren, hade stänkt ut över hans plågoandes maskerade ansikte och höga, spetsiga, svarta hjälm. Inkvisitorn hade inte brytt sig om att torka bort blodet.

Den svarte repeterade frågan. Hans röst, som dämpades och förvrängdes något av masken, lät som en demons stämma. Detta var en outtröttlig fiende. Lars snyftade bara till tyst för sig själv. Halsen kändes helt söndersliten efter allt skrikande, och det gjorde nästan för ont för att tala.

“Vad — vad vill du ha?” kved Lars. “Vad som helst — jag säger vad som helst.”

“Du vet vad jag vill ha.” Rösterna var sträv, men ändå nästan mjuk och känslsam. “Ge mig det, min son, så försvinner smärtan. Vid Kardinalens nåd — du får gå, Lars.”

Inkvisitorns ögon stirrade ut genom hjälmen och borrar sig in i Lars' medvetande. De var de enda delarna av hans ansikte som inte täcktes av mask eller hjälm, och de var de värsta ögon Lars någonsin hade



BAKGRUNDER INOM BRÖDRASKAPET

Precis som tidigare sträcker sig varje period av bakgrundsutveckling över en tvåårsperiod i rollpersonens liv. Vid var tvåårsperiods slut har rollpersonen möjlighet att välja att fortsätta utveckla sin bakgrund eller börja sin karriär som äventyrare inom Brödraskapet.

TILLVÄGAGÅNGSSÄTT

1 VÄLJ EN KONST inom vilken du vill genomgå provning. Se sidorna ** till ** angående nya Konster.

2 SLÅ 1T20. Är resultatet högre än din INT, PER och PSY kan du fortsätta. Om inte, har du bedömts som ovärdig och måste genomgå två år som Missionär innan du kan försöka dig på en ny karriär igen. Missionärer går direkt till steg fem. Om du började denna utvecklingsrunda som Missionär fortsätter du till steg tre.

3 SLÅ 1T10. Slår du högre än eller lika med din nuvarande Grad av Fullkomlighet klarar du testet. Misslyckas du går du direkt till steg fem. Undantag: Soldater och vanliga Missionärer gör inte detta tärningsslag om de inte har nått Första Graden av fullkomlighet inom någon Konst genom att slå på Brödraskapets tabell för särskilda händelser. Om

inte, går de vidare till steg 5.

4 HÖJ DIN GRAD AV FULLKOMLIGHET inom den Konst du tidigare valt ett steg.

5 GÖR TILLVAL i enlighet med ditt yrke. Om du misslyckades med tärningsslaget i steg två måste du göra dina tillval som Missionär av passande slag — oavsett vilket yrke du hade när du började denna utvecklingsrunda. Observera att Brödraskaps-figurer kan använda sina Strids- och Eldhandvapen-tillval till färdigheter inom vilket område som helst, förutom Formler. Bara fria tillval får användas till Formler.

6 OM DIN GRAD AV FULLKOMLIGHET nu är högre än din Socialnivå, höj Socialnivån (se sid 167 i Rollspelet). Ändra också din PER, PSY och ålder.

Upprepa dessa steg till dess du tycker att din RP är redo att tas ut i spelet. Eftersom Brödraskaps-figurer med lite tur kan bli kraftfulla ganska snabbt är det upp till SL att avgöra hur långt en RP kan tillåtas gå innan den måste tas ut ur bakgrundsutvecklingen och in i spelet. Den gräns SL sätter bör naturligtvis bero på hur tufft SL tänker låta spelet bli, och spelarna bör informeras om vilken nivå SL tänker hålla innan de börjar jobba med sina RP.

BESKRIVNING AV BAKGRUNDER

Brödraskaps-figurer kan välja vilket som helst av de följande yrkena. Rollpersonerna kommer i många fall att börja spelet med ett yrke, exempelvis Inkvisitor, men sluta i en mindre glamorös sits — som exempelvis Missionär. Det här är ingenting en spelare ska tappa gnistan för, utan helt enkelt se det som en tillfällig motgång på rollpersonens väg mot ära för såväl egen del som för Kardinalen.

KRAV: Det minimikrav du måste uppfylla för yrket i fråga. Kravet måste inte uppfyllas förrän den dag du väl inleder din nya karriär. I vanliga fall krävs Socialnivå 1 för valfri bakgrund, men detta krav kan förbises av Brödraskapets medlemmar som alla har minst Socialnivå 5.

EXPERTISOMRÅDEN: Siffran efter vart Expertisområde anger hur många tillval du får göra inom detta område efter var tjänstgöringsperiod. Fria tillval får användas inom vilket Expertisområde som helst, även Specialfärdigheter. Till Specialfärdigheter räknas Formler, så fria tillval är särskilt viktiga för en medlem av Brödraskapet eftersom det är det enda sättet han kan få Formler på. Till skillnad från inom yrkena utom Brödraskapet har områdena Strid och

Eldhandvapen inom Brödraskapets yrken slagits samman till ett område. Tillval från detta område kan också användas på andra områden, Formler undantagna.

SOCIALNIVÅ: Ignoreras under utvecklandet av Brödraskaps-figurer. Samtliga bröder har till en början Socialnivå 5. Detta värde kan bara ändras genom slag på Brödraskapets tabell för uppväxt- eller särskilda händelser, eller genom att uppnå en Grad av Fullkomlighet högre än 5. Är din Grad av Fullkomlighet högre än din Socialnivå höjer du helt enkelt din Socialnivå i nivå med din Grad av Fullkomlighet.

PER-MODIFIKATION: Att göra bra ifrån sig i sitt jobb får en att må bättre och stärker ens personlighet. Den här modifikationen appliceras på din PER varje gång du gör dina tillval.

PSY-MODIFIKATION: Den extraordinära mentala träning Brödraskapets medlemmar får avspeglar sig i det faktum att deras PSY modifieras varje gång en bakgrund repeteras. Fungerar precis som PER-modifikation.

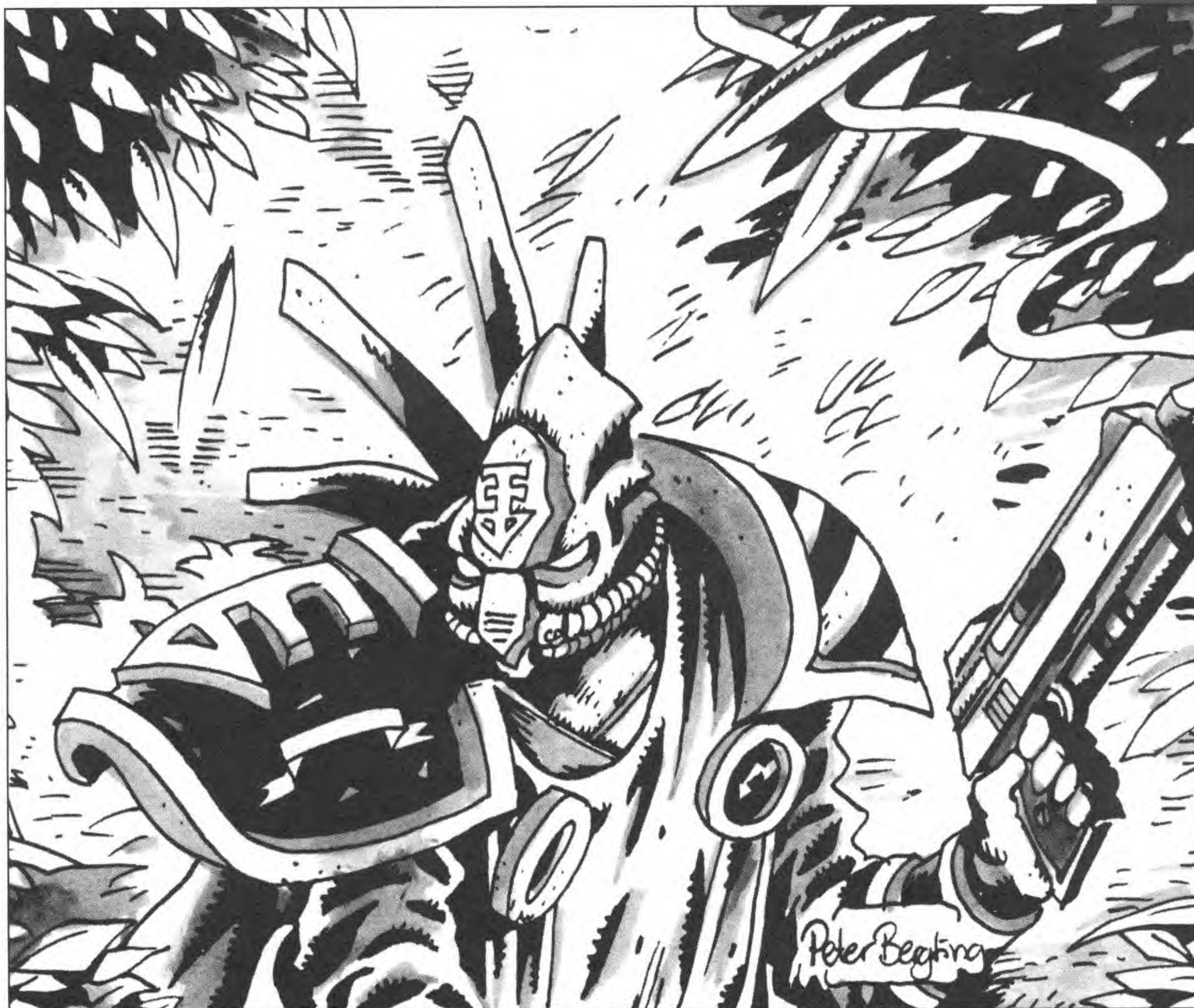


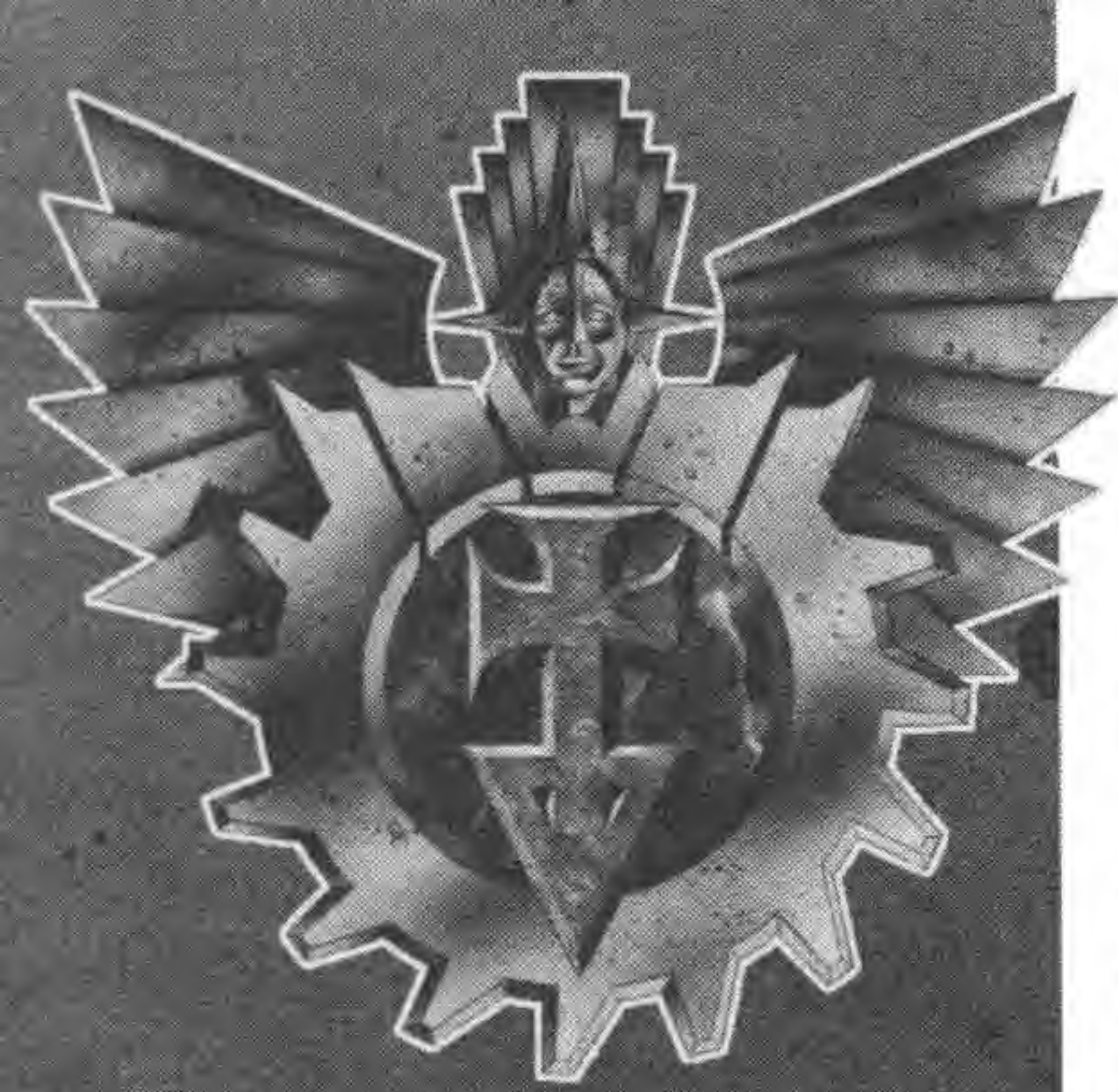
sett. Lars visste att Inkvisitorernas uniform hade designats särskilt för att skrämma de som prövades, men den var inte på långa vägar när lika fruktansvärd som de kalla ögonen — påminnande om en blodtörstig hajs — hos mannen i uniformen. Det liv som stod att finna i dessa ögon ebbade ut och växte till sig i perfekt samklang med Lars' egen smärta.

Han orkade inte med de där ögonen längre.

Han rabblade ur sig namn, det ena efter det andra. När de halkade ut över hans spruckna läppar kände Lars det som om han spottat ut en gammal tand — nånting som en gång varit till nytta för honom, men som numera bara varit till plåga för honom. Var någon av dem Kättare? Inte visste han någonting om det, och inte brydde han sig om det heller. Allt han vill var att bli fri ifrån de där ögonen.

När Lars till sist tystnat såg sig Inkvisitorn frågande över axeln mot den timide lille Missionär som skrivit ned Lars hela bekännelse och angivelse. Den bleke och skranglige unge mannen nickade, kanske en smula för





ivrigt, som indikation på att han hade fått med allt.

Lars såg hoppfullt upp på Inkvisitorn. Han hade gjort som han blivit tillsagd. Nu skulle väl smärtan ändå ta slut? bad hans blodsprängda ögon. Inkvisitorn log bakom sin mask.

Med en snabb rörelse ryckte han så upp en skalpell från operationsbrickan bredvid aluminiumbordet — och skar halsen av Lars Guftman.

Medan Lars' livsblod stötvis lämnade honom muttrade Inkvisitorn en välsignelse över hans eviga själ, varefter han med en blick mot Missionären att följa honom vände sig om för att gå. Novisen, som stod som fastfrusen vid åsynen av Lars' död, stammade: "M-men, Inkvisitor, ni lovade ju att släppa honom."

Väl medveten om att den unge mannen inte kunde se det, log Inkvisitorn igen, och det helvetiska livsljuset återkom för en stund till hans ögon. "Ja, det gjorde jag, min son. Men om du känner att jag misslett honom, så kalla mig en lögnare." Inkvisitorn gjorde ett ögonblicks paus för att njuta av ynglingens skräckslagna uppsyn. "För en lögnare är vad jag är."

Inkvisitorn vände sig med en sista blick mot Lars' nu orörliga kropp innan han lämnade den kalla och mörka kammaren och den snabbt ruttnande kroppen bakom sig. "Men det var å andra sidan han också."

UPPVÄXTHÄNDELSE

2T20 UPPVÄXTHÄNDELSE

2 BEGÅTT DÖDSSYND•. Du står anklagad för att ha begått en fruktansvärd synd gentemot Kardinalen och Brödraskapet. Skyldig eller ej, sitter du nu fast i Missionen (åtminstone till dess du ger dig ut på äventyr). Du måste arbeta de nästkommande 1T6+3 åren som Missionär. Du ådrar dig dessutom ett handikapp — ett minne från Inkquisitionens förhörsceller. Se resultat 3 nedan.

3 HANDIKAPPAD•. En fruktansvärd olycka är nära att invalidisera dig. Läs hädanefter av din rörelseförmåga från raden ovanför din normala i Stridsvärdestabellen. Du kan inte bli medlem av Inkquisitionen.

4 KLENMODIG•. Du blir oftast obeslutsam när du utsätts för fara. Läs hädanefter av antal handlingar per stridsrunda från raden ovanför din normala i Stridsvärdestabellen. Du kan inte bli medlem av Inkquisitionen eller Mystikerna.

5 BEGÅTT FÖRLÅTLIG SYND•. Du har anklagats för att ha begått en mindre förseelse gentemot Brödraskapet. Vare sig ditt samvete är rent eller ej har du fått en plump i protokollet, och du måste arbeta som Missionär de nästkommande 1T3 åren. Du kan inte bli Mystiker, och enda sättet du kan komma till Inkquisitionen är som Soldat (åtminstone till dess du ger dig ut på äventyr).

6 SVAG BENSTOMME•. Du är helt enkelt inte så stryktålig — dra bort 5 från dina totala Kroppspoäng.

7 DUMSKALLE•. Du är ärligt talat inte särskilt smart. Läs hädanefter av Defensiv- och Perceptionsbonus från raden ovanför din normala i Stridsvärdestabellen.

8 SATSADE PÅ FEL HÄST. Du valde den förlorande sidan i ett av Brödraskapets många politiska spel. Din första utvecklingsrunda går du som Missionär.

9 LÅNGSAM•. Det är inget fel på ditt förstånd, men av någon anledning tycks omvärlden hela tiden passera dig. Du får -1 på din Defensiva och Offensiva bonus.

10 INKVISITOR-TRÄNING•. En Inkvisitor ser mycket av sig själv i dig — ta en omgång uppväxttillval som om du hade gått två år som Missionär inom Inkquisitionen.

11 MYSTIKER-TRÄNING•. En mäktig Mystiker anar din potential och tar dig under sina vingars skugga. Ta en omgång uppväxttillval som om du hade gått två år som Mystikernas Missionär.

12 ADMINISTRATIV TRÄNING•. En medlem av det Fjärde Direktoratet anser tydligen att du skulle kunna bli en tillgång för hans eller hennes team en dag. Ta en omgång uppväxttillval som om du hade gått två år som Missionär inom Administrationen.

13 MISSIONÄR-TRÄNING•. En topp-Missionär fattar av någon anledning tycke för dig. Du har kanske inte siktat inställt på det Tredje Direktoratet, men vore dum om du inte drog nytta av visad vänlighet. Ta en omgång uppväxttillval som om du hade gått två år som vanlig Missionär.

14 INFLYTELSERIK VÄLGÖRARE•. Du har av någon anledning uppmärksamats av en inflytelserik medlem av Brödraskapet. Välj något av resultaten 10-13.

15 BÄST I KLASSEN•. Du har fått så bra betyg att Brödraskapet inte ser någon anledning att låta dig genomgå prövningen för att kunna lämna lärlingsskapet. Du slipper slå något INT/PER/PSY-slag för din första prövning. Gratulerar.

16 SMORT MUNLÄDER. En del säger att du talar med klugen tunga — själv menar du att du har lätt för att uttrycka dig. Du får +1 på alla Kommunikationsfärdigheter.

17 TEKNISK NATURBEGÅVNING. Du är rena häxmästaren vad gäller teknik, och får +1 på alla Teknikfärdigheter.

18 VAPEN-FANATIKER. Du tycker att gevär, knivar och andra krigsredskap är det absolut läckraste som finns. Du får FV +1 på Vapensystem och alla Eldhandvapen.

19 TRÄNING I BRÖDRASKAPETS STRIDSKONSTER. Du ser strid som en ren konstform — en form du vill utöva. Du får FV +1 i Brödraskapets stridskonster. Se sidan ** för mer information.

20 ANATOMISKT SJÄTTE SINNE•. Du siktar instinktivt in dig på den mest smärtsamma punkten på din motståndares kropp. Lägg +1 till din Skadebonus.

21 SKÄRPTA SINNEN. Dina sinnen är utomordentligt skarpa. Du får FV +1 i Perception och Undvika.

22 STARK VILJA. När du en gång bestämt dig för någonting, kan ingenting stoppa dig. Lägg +1 till din PSY och +3 till ditt FV i Förhörsteknik.

23 KARISMATISK RÖST. När du talar lyssnar folk. Höj din PER och alla dina Kommunikationsfärdigheter med +2.

24 GOD KROPPSUPPFATTNING. Du är ständigt medveten om var du har dina kroppsdelar och hur du ska röra dem på rätt sätt vid rätt tidpunkt. Lägg +1 till din SMI och +2 till dina Rörelsefärdigheter.

25 KONTAKT INOM EN MEGAKORPORATION. Du har fått en kontakt inom en Megakorporation. Slå 1T6. 1=Mishima, 2=Capitol, 3 eller 4=Imperial, 5 eller 6=Bauhaus. Spelledaren avgör hur kontakten fungerar, men det bör vara till avsevärd hjälp för din rollperson när den behöver information om korporationen, få tag i en passersedel till en av korporationens byggnader etc.

26 KONTAKT INOM ETT DIREKTORAT. Du har fått en kontakt inom ett av Direktoratet. Slå 1T6. 1=Inkvisitionen, 2 eller 3=Administrationen, 4 eller 5=Missionen, 6=Mystikerna. Spelledaren avgör hur kontakten fungerar, men det bör vara till avsevärd hjälp för din rollperson när den behöver information om Direktoratet, få tag i en passersedel till en av dess byggnader, behöver hjälp när något gått snett för rollpersonen inom just det Direktoratet, etc.

27 HÖG SMÄRTTRÖSKEL. Du är tuff — i betydelsen mycket stryktålig. Lägg +1 till din KP i var kroppsdel.

28 FALLENHET FÖR EN KONST. Plötsligt står allt så klart för dig. Du får automatiskt Första Graden av Fullkomlighet inom en fritt valt Konst.



EN BRA DÖD

Löjtnant Walter Bozniak gled med blicken över slagfältet framför sig. Skott och ondskefullt surrande projektiler fyllde luften omkring honom medan mer avlägsna artillerikrevader dånande plöjde upp marken. Han stod mitt i allt detta helt oberörd, som om han visste att det inte var tid för honom att dö än.

Han och hans Heliga Krigare hade skött sig bra, men Algeroths Nefariter hade helt enkelt känt den omgivande djungeln för bra — mycket bättre än vad Brödraskapets underrättelsetjänst berättat för Boz. De där förbannade Nekromutanterna, understödda av våg efter våg av de där likstinkande och halvt maskinella Odöda Legionärerna. Det verkade som om Mörkrets Själv skulle ta hem det här. Det var hög tid för Krigarna att dra sig tillbaka.

Just som Bozniak skulle till att ge order om reträtt rasslade radion till. Den menige radiomannen räckte headsetet till Boz, som drog det över sina ringande öron och drog mikrofonen på plats i en rörelse. "Ja?" sade han med en röst fylld av onda aningar. Han hade sett översiktskartorna i staben, och visste vad som komma skulle.

Boz lyssnade uppmärksamt till mannen i andra änden och nickade långsamt för sig själv medan han tigande tog in mannens budskap. Det var överste Walsh. Denne hade en

29 **BEGÅVAD STUDENT•**. Din uppväxt-träning gick hem med råge. Upprepa dina uppväxttillval.

30 **OMINTETGÖR KUPP**. Du lyckas avslöja en kupp mot Brödraskapet. Höj din Socialnivå med +1.

31 **SE LJUSET**. Du får en uppenbarelse, och har nu förstått Brödraskapets roll som universums räddare. Höj din PSY med +1.

32 **AVVISA MÖRKRET**. Du har oavsiktligt mött en person som står under den Mörka Symmetris influens. Du lyckas inte bara överleva incidenten — erfarenheten har dessutom gjort dig starkare. Höj din PSY med +2.

33 **VÄLSIGNAD AV KARDINALEN•**. Du har välsignats av själve Kardinalen. Höj din PSY, din PER och din Socialnivå med +1 vardera.

34 **KONTAKT INOM KARTELLEN**. Du känner någon inom Kartellen. Denna kontakt kan i begränsad omfattning hjälpa dig att få information även om någon Megakorporation, eller till och med något av Brödraskapets Direktorat.

35 **SANN UPPLYSTHET•**. Du har undfått vad få har uppnått men många åtrår: full förståelse av Konsten. Du behöver aldrig mer slå 1T10 för att höja din Grad av Fullkomlighet. Närhelst möjligheten att göra tärningslaget dyker upp har du automatiskt lyckats.

36 **KALLELSE•**. Någon på de övre nivåerna inom ditt yrke inser att du valt yrke som svar på ett inre kall. Du behöver aldrig mer göra ett INT/PER/PSY-slag.

37 **KONTAKT INOM KURIAN•**. Du känner en av personerna inom Brödraskapets inre cirkel. Spelledaren avgör hur kontakten fungerar, men det bör vara till avsevärd hjälp för din rollperson när den behöver information om Brödraskapets högre nivåer,

få tag i en passersedel till en av dess byggnader, behöver hjälp när något gått snett för rollpersonen, etc. Detta är en mycket betydelsefull och mäktig kontakt, och bör handhas varsamt av SL.

38 **TRÄNING SOM ELITSOLDAT•**. Du har handplockats för att bli en bland Kardinalens främsta krigare. Under den fyra år långa träningen (lägg dem till din begynnelseålder 16) får du +2 på alla grundegenskaper (förutom PER), två tillval från vart Expertisområde, fyra valfria tillval och +5 på din PER. Skulle du ändå inte klara kraven för att bli Elitsoldat ser man genom fingrarna med det. Du måste fortfarande klara ditt INT/PER/PSY-slag — så klart.

39 **INTENSIVTRÄNING SOM INKVISITOR•**. Någon inom det Andra Direktoratet tror att du är av det rätta virket. Slå 1T6. 1=Inkvisitor eller Valkyria, 2 eller 3=Revisor, 4 eller 5=Ärkeängel, 6=Mortifikator. Under den fyra år långa träningen (lägg dem till din begynnelseålder 16) får du +2 på alla grundegenskaper samt fyra fria tillval. Skulle du ändå inte klara kraven för det yrke du valt ser man genom fingrarna med det. Du måste dock fortfarande klara ditt INT/PER/PSY-slag. Som plåster på sårerna får du automatiskt Första Graden av Fullkomlighet inom en fritt vald Konst.

40 **INTENSIVTRÄNING SOM MYSTIKER•**. Du har en fallenhet för Konsten, och detta vill Mystikerna utnyttja. Under den sex år långa träningen får du +2 på alla dina grundegenskaper och fyra fria tillval. Skulle du ändå inte klara kraven för att bli Mystiker ser man genom fingrarna med det. Du måste dock fortfarande klara ditt INT/PER/PSY-slag. Som plåster på sårerna får du automatiskt Första Graden av Fullkomlighet inom en fritt vald Konst.

2T20 SÄRSKILD HÄNDELSE

2 BEGÅTT DÖDSSYND•. Du står anklagad för att ha begått en fruktansvärd synd gentemot Kardinalen och Brödraskapet. Skyldig eller ej, sitter du nu fast i Missionen (åtminstone till dess du ger dig ut på äventyr). Du måste arbeta de nästkommande 1T6+3 åren som Missionär. Du ådrar dig dessutom ett handikapp — ett minne från Inkquisitionens förhållanden. Se resultat 3 nedan.

3 HANDIKAPPAD•. En fruktansvärd olycka är nära att invalidisera dig. Läs hädanefter av din rörelseförmåga från raden ovanför din normala i Stridsvärdestabellen. Du kan inte bli medlem av Inkquisitionen. Se dessutom resultat 8 nedan.

4 INBLANDAD I MYSTISKT EXPERIMENT•. Dessvärre misslyckades experimentet. Du hamnar längst ned på Första Direktoratets meritlist och drabbas av -5 på din PSY.

5 BEGÅTT FÖRLÅTLIG SYND•. Du har anklagats för att ha begått en mindre förseelse gentemot Brödraskapet. Vare sig ditt samvete är rent eller ej har du fått en plump i protokollet, och du måste arbeta som Missionär de nästkommande 1T3 åren. Du kan inte bli Mystiker, och enda sättet du kan komma till Inkquisitionen är som Soldat (åtminstone till dess du gett dig ut på äventyr).

6 BENSKÖRHET•. Du är helt enkelt inte så stryktålig — dra bort 5 från din totala Kroppspoäng. En operation för att fixa problemet går på ungefär femtio tusen, men du kan ju vänta 1T6 år på att få det ordnat av en Exorcist. Se dessutom resultat 8 nedan.

7 SVÅR HJÄRNSKAKNING•. Det där sista slaget mot huvudet måste ha skakat loss någonting. Läs hädanefter av din Defensivbonus och Perceptionsbonus på raden ovanför din normala i Stridsvärdestabellen. Se dessutom resultat 8 nedan.

8 DEGRADERAD. På grund av intriger, ren och skär dumhet eller helt slumpartad otur (vilketdera spelar ju knappast någon roll, eller hur?) har du fallit i onåd hos dina överordnade. Du tvingas spendera de nästkommande 1T3 utvecklingsrundorna som Missionär om du inte börjar din karriär som äventyrare på en gång.

9 MÄKTIG FIENDE•. På något sätt har du lyckats reta någon till vansinne, någon som inte har direkt makt över dig, någon som kan vara inom eller utom Brödraskapet. Personen ifråga har svurit att personligen se till att ombesörja din för tidiga död — och han eller hon har makt nog att backa upp hotet med. Det är upp till SL att avgöra exakt hur detta fungerar i spelet, men det bör vara ett rejält hinder som sätter käppar i hjulet för dig vid åtminstone vartannat speltillfälle — om inte oftare.

10 AMATÖRGYMNAST. Du älskar att fördriva fritiden i gymnastiksalen. Lägg +1 till din SMI.

11 AMATÖRATLET. Du gillar att tävla i vad som helst som har med fysisk ansträngning att göra: brottning, löpning, vad som helst. Lägg +2 till din STY and FYS.

12 GOD FÖRHANDLARE. Du skulle utan tvekan kunna sälja ficklampor till den Mörka Legionen. Det ger dig +2 på dina slag för Socialnivå.

gång utbildat Bozniak och var nu hans överordnade. Nu var Walsh i färd med att skriva under Bozniaks och hans mäns dödsdomar.

Det hade gått dåligt över hela linjen, och merparten av Brödraskapets enheter var uppenbarligen på väg att dra sig ur striderna för att omgruppera. Inkquisitionen behövde någon som kunde stanna kvar och hålla den Mörka Legionen sysselsatt medan de övriga drog sig tillbaka. Eftersom Boz och hans män befann sig i spetsen av den kil Inkquisitionen slagit in i Legionens område, hade uppdraget gått till dem.

“Farväl, pojk,” sade översten med skrovlig röst. Bozniak visste att detta var något av det svåraste mannen någonsin tvingats göra. En granat detonerade någonstans i bakgrunden och förstörde ett radiolänkstation, och linjen dog innan Boz hann svara.

Han slet av sig headsetet och slängde det till marken — han skulle i alla fall inte ha någon nytta av det längre. Så harklade han sig och ropade till sig sina Heliga Krigare.

Den Mörka Legionens styrkor hade för ögonblicket dragit sig tillbaka för att omgruppera, men de skulle snart komma störtande igen. Under tiden måste löjtnant Bozniak berätta för sina män att de hade valts ut för att dö.

“Ok, soldater. Bud uppifrån säger att hela operationen gått åt pipan. Övriga enheter drar sig tillbaka, och det är vår uppgift att stanna kvar och se



13 GLAMORÖST UPPDRAG. Den här gången fick du ett verkligt smörjobb. Höj din PER med +1.

14 INFLYTELSERIK VÄLGÖRARE•. Du har av någon anledning uppmärksamats av en inflytelserik medlem av Brödraskapet. Välj något av resultaten 15–19.

15 INTENSIVKURS. Du tog en utomordentlig intensivkurs, och kan antingen dra två år från din ålder eller göra en tvåårig utvecklingsrunda utan att höja din ålder.

16 INTENSIV PILOTUTBILDNING. Än finns det hopp om att få se dig i pilotuniform. Höj ditt FV i Flygfordon med +1.

17 INTENSIVKURS I TEKNIK. Om det finns mer att lära inom teknologin är din hjärna på tok för full med sånt för att kunna ta emot mer (åtminstone inte förrän under din nästa utvecklingsrunda). Ta förutom dina vanliga tillval två fria tillval inom Teknik.

18 INTENSIV VAPENKURS. På sex månader lyckas du lära dig mer om vapen än de flesta lär sig på två år. Ta två fria tillval i Eldhandvapen-färdigheter.

19 TRÄNING I BRÖDRASKAPETS STRIDSKONSTER. Du ser strid som en ren konstform — en form du vill utöva. Du får FV +1 i Brödraskapets stridskonster. Se sidan ** för mer information om Brödraskapets stridskonster.

20-21 FALLENHET FÖR EN KONST. Plötsligt står allt så klart för dig. Poletten faller på plats efter alla de där lektionerna då Bröderna försökt slå in någonting i skallen på dig. Du får automatiskt Första Graden av Fullkomlighet inom en fritt vald Konst.

22 INTENSIVA KÖRLEKTIONER. Du tjänstgör en tid som chaufför åt en högt uppsatt Broder. Du får FV +1 på Markfordon.

23 PLUGGHÄST. Du vet inget bättre än att plugga, och lägger all din lediga tid på det. Höj din INT med +1.

24 AMATÖRSKÅDESPELARE. Du spenderar din fritid på en av Brödraskapets många teatergrupper. Lägg +1 till din PER.

25 KONTAKT INOM EN MEGAKORPORATION. Du har fått en kontakt inom en Megakorporation. Slå 1T6. 1=Mishima, 2=Capitol, 3 eller 4=Imperial, 5 eller 6=Bauhaus. Spelledaren avgör hur kontakten fungerar, men det bör vara till avsevärd hjälp för din rollperson när den behöver information om korporationen, få tag i en passersedel till en av korporationens byggnader etc.

26 KONTAKT INOM ETT DIREKTORAT. Du har fått en kontakt inom ett av Direktoratet. Slå 1T6. 1=Inkvisitionen, 2 eller 3=Administrationen, 4 eller 5=Missionen, 6=Mystikerna. Spelledaren avgör hur kontakten fungerar, men det bör vara till avsevärd hjälp för din rollperson när den behöver information om Direktoratet, få tag i en passersedel till en av dess byggnader, behöver hjälp när något gått snett för rollpersonen inom just det Direktoratet, etc.

27 HÖJD SMÄRTTRÖSKEL. Du har varit en riktig mes, men efter ett antal plågsamma månader tål du mer än de flesta klarar att vräka på dig. Lägg +1 KP i samtliga kroppsdelar.

28 DITT LIVS CHANS. En mäktig person har fattat tycke för dig och vill ha dig vid sin sida. Du kan välja vilket yrke som helst inför denna utvecklingsrunda — utan att bry dig om kraven. Ditt INT/PER/PSY-slag måste du dock fortfarande lyckas med.

29 INBLANDAD I MYSTISKT EXPERIMENT. Och se på tusan — det funkade! Gratulerar till de +5 du kan lägga på PSY.

30 OMINTETGÖR KUPP. Du lyckas förhindra en kupp mot Brödraskapet. Höj din Socialnivå med +1.

31 SE LJUSET. Du får en uppenbarelse, och har nu förstått Brödraskapets roll som universums räddare. Höj din PSY med +1.

32 AVVISA MÖRKRET. Du har oavsiktligt mött en person som står under den Mörka Symmetris influens. Du lyckas inte bara överleva incidenten —

erfarenheten har dessutom gjort dig starkare. Höj din PSY med +2.

33 VÄLSIGNAD AV KARDINALEN. Du har välsignats av själve Kardinalen. Höj din PSY, din PER och din Socialnivå med +1 vardera.

34 KONTAKT INOM KARTELLEN. Du känner någon inom Kartellen. Denna kontakt kan i begränsad omfattning hjälpa dig att få information även om någon Megakorporation, eller till och med något av Brödraskapets Direktorat.

35 SANN UPPLYSTHET. Du har undfått vad få har uppnått men många åtrår: full förståelse av Konsten. Du behöver aldrig mer slå 1T10 för att höja din Grad av Fullkomlighet. Närhelst möjligheten att göra tärningsslaget dyker upp har du automatiskt lyckats.

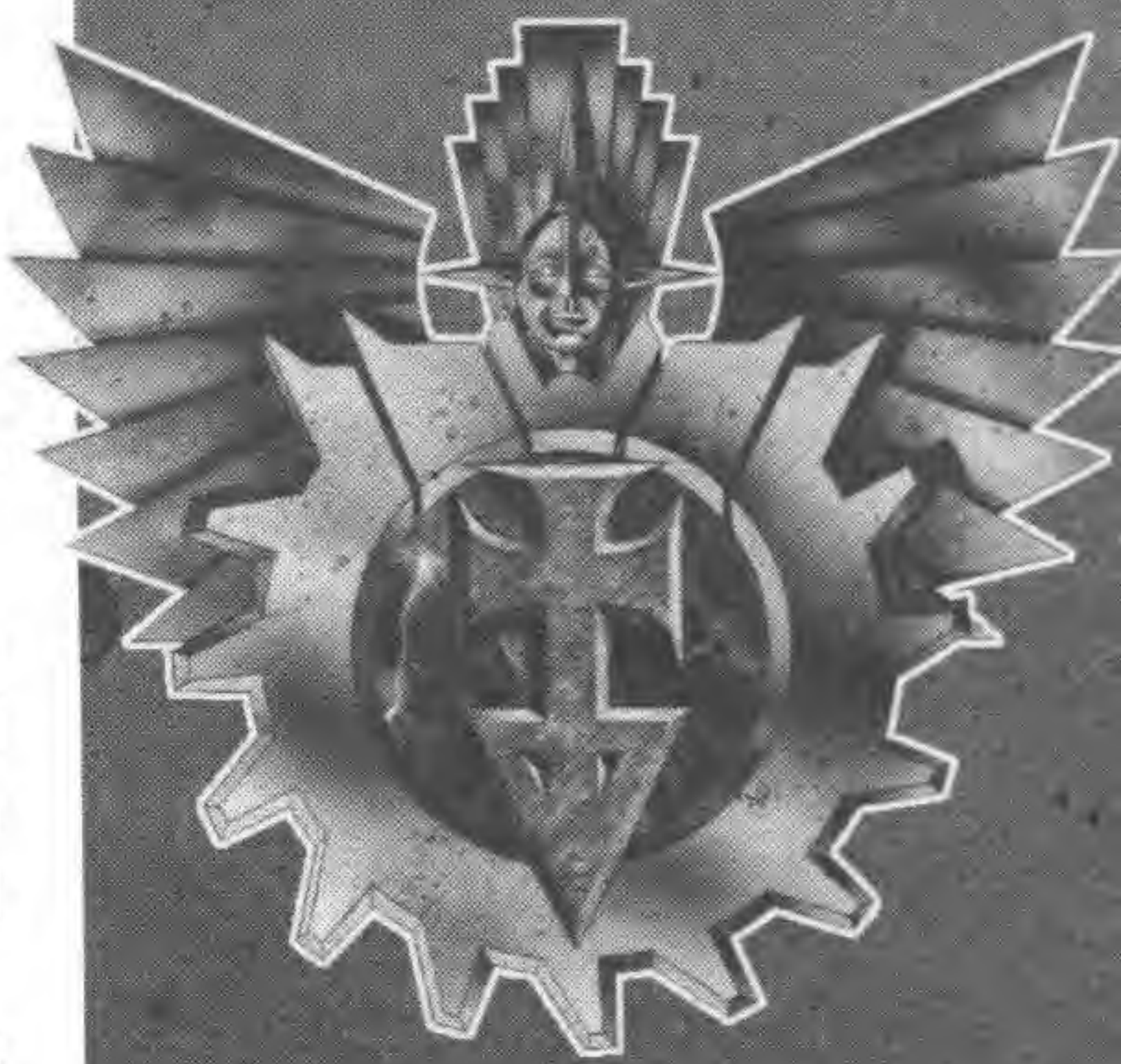
36 KALLELSE. Någon på de övre nivåerna inom ditt yrke inser att du valt yrke som svar på ett inre kall. Du behöver aldrig mer göra ett INT/PER/PSY-slag.

37 KONTAKT INOM KURIAN. Du känner en av personerna inom Brödraskapets inre cirkel. Spelledaren avgör hur kontakten fungerar, men det bör vara till avsevärd hjälp för din rollperson när den behöver information om Brödraskapets högre nivåer, få tag i en passersedel till en av dess byggnader, behöver hjälp när något gått snett för rollpersonen, etc. Detta är en mycket betydelsefull och mäktig kontakt, och bör handhas varsamt av SL.

38 TRÄNING SOM ELITSOLDAT. Du har handplockats för att bli en bland Kardinalens främsta krigare. Under den fyra år långa träningen får du +2 på alla grundegenskaper (förutom PER), två tillval från vart Expertisområde, fyra valfria tillval och +5 på din PER. Skulle du ändå inte klara kraven för att bli Elitsoldat ser man genom fingrarna med det. Du måste dock fortfarande klara ditt INT/PER/PSY-slag.

39 INTENSIVTRÄNING SOM INKVISITOR. Någon inom det Andra Direktoratet tror att du är av det rätta virket. Slå 1T6. 1=Inkvisitor eller Valkyria, 2 eller 3=Revisor, 4 eller 5=Ärkeängel, 6=Mortifikator. Under den fyra år långa träningen får du +2 på alla grundegenskaper samt fyra fria tillval. Skulle du ändå inte klara kraven för det yrke du valt ser man genom fingrarna med det. Du måste dock fortfarande klara ditt INT/PER/PSY-slag. Som plåster på sårerna får du automatiskt Första Graden av Fullkomlighet inom en fritt vald Konst.

40 INTENSIVTRÄNING SOM MYSTIKER. Du har en fallenhet för Konsten, och detta vill Mystikerna utnyttja. Under den sex år långa träningen får du +2 på alla dina grundegenskaper och fyra fria tillval. Skulle du ändå inte klara kraven för att bli Mystiker ser man genom fingrarna med det. Du måste dock fortfarande klara ditt INT/PER/PSY-slag. Du får automatiskt Första Graden av Fullkomlighet inom en fritt vald Konst.



till att de får den tid de behöver."

Han såg ut över de långhåriga, hjälmlösa männen och kvinnorna som sög i sig hans minsta ord. I några ansikten syntes misstrogenhet, men i flertalet syntes bara sammanbiten järnvilja.

"Jag tänker inte ljuga för er. Få av oss — förmodligen ingen alls — kommer att överleva dagen. Men tack vare att vi valde att stanna kvar kommer våra Bröder att klara sig undan för att slå ihjäl de här monstren en annan dag. Innerst inne visste vi allihop att den här dagen kunde komma — och jag inte påstå att jag är ledsen över att den är här nu."

"Det finns bara en sak vi kan göra, soldater, och det är att sälja oss så dyrt vi kan." Han höjde sitt Avenger-svärd över huvudet och stämde upp stridsropet: "För Kardinalen! För Brödraskapet! För mänskligheten!"

Ett rungande eko steg upp ur soldaternas strupar, så vände sig alla om och intog sina sista positioner. Var och en valde omsorgsfullt ut den plats de skulle dö på medan de sista solstrålarna gnistrade röda i deras heliga rustningar och blixtrande svärd. Bozniak iakttog dem där de intog sina stridsställningar utan ett ögonblicks tvekan, var och en väl medveten om att allt som väntade dem vid dagens slut var döden, och hans hjärta värkte av stolthet.

Det skulle bli en bra död.

RÅDGIVARE/DIPLOMAT/ADMINISTRATÖR/OBSERVATÖR

Det Fjärde Direktoratets, Administrationens, medlemmar utgör Inkquisitionens mest synliga och påtagliga närvaro i vanligt folks vardag. Rådgivarna är affärsmän som anställts av Brödraskapet. Diplomater agerar som mellanhänder mellan Brödraskapet och mänsklighetens övriga organisationer, det vill säga Korporationerna och de större frilansar-företagen. Administratörerna fungerar som en elitkader av livvakter åt det hundratal Brödraskapsfunktionärer som behöver skyddas dag som natt. Observatörerna är Brödraskapets inhämtare av information, och är såväl offentligt som hemligt utplacerade inom samtliga större organisationer.

De två faktorer som förenar dessa fyra yrken är 1) att de har en likvärdig uppbyggnad, och 2) att de vanligen är Inkquisitionens första kontakt med en Mörkrets influens (detta eftersom de är toppfunktionärer inom det Direktorat som handhar Brödraskapets affärer med resten av mänskligheten).

Administrationens medlemmar kan fritt välja att träna vilken Konst de vill i början av var utvecklingsrunda. Val de gjort i eventuella tidigare yrken hindrar dem dock fortfarande i val av Konst.



KRAV:

INT 10, PER 10

	RÅDGI- VARE	DIPLO- MATER	ADMINIST- RATÖRER	OBSERVA- TÖRER
STRID & ELDHANDVAPEN:	1	2	3	1
KOMMUNIKATION:	2	3	1	2
RÖRELSE:	1	1	2	2
TEKNIK:	2	1	—	1
FRIA:	3	3	3	3
PER-MODIFIKATION:	+1	+2	+0	±0
PSY-MODIFIKATION:	±0	±0	+1	+1

PARENTE
1993

MISSIONÄR

Det Tredje Direktoratets medlemmar är det närmaste Brödraskapet kan komma "vanligt folk", och de utgör också den i särklass större delen av organisationens medlemsantal. Missionärer kan sändas ut på nästan vilket uppdrag som helst vid vilken tid som helst, beroende endast på sina överordnades visdom. Eftersom de får viss utbildning i Konsten är det inte alltför svårt att hitta villiga rekryter. Många rollpersoner kommer att sluta som Missionärer efter att de misslyckats inom sina drömyrken. De kommer dock att ha möjlighet att klättra upp för karriärstegen, och eftersom Missionärerna står längst ned inom Brödraskapets hierarki finns det inte heller någon annanstans att ta vägen.

Missionärer lär sig Formler precis som vilka andra Brödraskaps-figurer som helst, men de uppnår inte Första Graden av Fullkomlighet förrän de lyckats med ett slag på Brödraskapets tabell för särskilda händelser. Missionärer som fått tillgång till Konsten har skaffat sig en enkelbiljett uppåt — de övriga Direktoratet brukar vanligen söka efter just sådana Missionärer.

Missionärer kan välja vilken Konst som helst i början av var ny utvecklingsrunda. Deras val begränsas dock av de val de har gjort i eventuella tidigare yrken. Många Missionärer är sådana som har misslyckats under prövningarna för att nå högre inom något av de andra Direktoratet, och dessa väljer sina färdigheter beroende på vilka Direktorat de tillhörde innan de blev Missionärer.

Observera att Mystikernas och Inkvisionens Missionärer är desamma som de Läringar som beskrivs på sidan 167 i *Mutant Chronicles'* Grundregler.



KRAV:

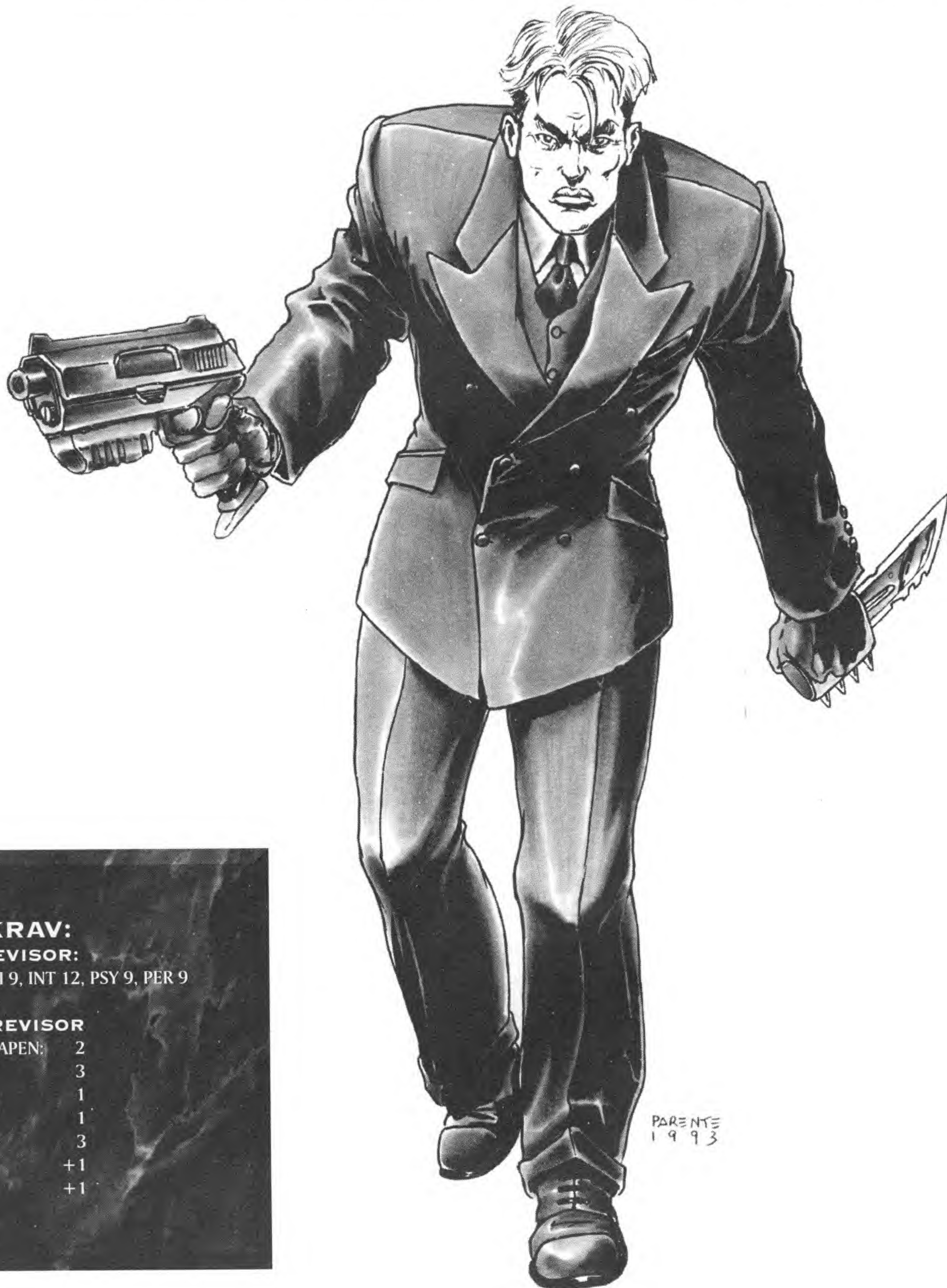
INGET

	MYSTIKER	INKVISI- TIONEN	MISSI- ONEN	ADMINIST- RATIONEN
STRID & ELDHANDVAPEN:	—	3	—	1
KOMMUNIKATION:	1	2	2	2
RÖRELSE:	1	1	1	1
TEKNIK:	1	—	1	1
FRIA:	5	3	3	3
PER-MODIFIKATION:	± 0	± 0	± 0	± 0
PSY-MODIFIKATION:	+2	+1	± 0	± 0

REVISOR

Revisorerna är Inkquisitionens hemliga agenter och har ofta lämnat Inkvisitor-yrket bakom sig (ibland av eget val, men vanligtvis inte). Det är de som utför merparten av de förundersökningar och det fotarbete som krävs för att utrota den Mörka Symmetris influenser inom mänsklighetens bosättningar. När de är klara kallar de på artilleriet (dvs Inkvisitorerna) för en "eldstöt". På lägre nivåer arbetar Revisorer som privatdetektiver, men på högre nivåer fungerar de som tjänstemän i ett slags galaktisk underrättelsetjänst. Deras arbete är hemligt och farligt, och om de misslyckas får de ofta betala dyrt för det.

Revisorer måste, precis som Inkvisitorer, specialisera sig inom en enda Konst. När en rollperson väl börjat utvecklingen som Revisor kan den aldrig byta till en annan Konst — inte ens om rollpersonen senare byter yrke.



KRAV:

REVISOR:

STY 9, FYS 9, SMI 9, INT 12, PSY 9, PER 9

REVISOR

STRID OCH ELDHANDVAPEN:	2
KOMMUNIKATION:	3
RÖRELSE:	1
TEKNIK:	1
FRIA:	3
PER-MODIFIKATION:	+1
PSY-MODIFIKATION:	+1



MYSTIKER/ KONSTENS VÄKTARE

Utövarna av Brödraskapets andra toppyrke är de bästa magiker som går att hitta. Det är svårt att lyckas med sina INT/PSY/PER-slag mellan nivåerna, men belöningen för ett lyckat slag är nästan ofattbar. De flesta Mystiker kommer för eller senare att råka i onåd, men den som lyckas klara sig kommer att bli Väktare av Konsten, vilket gör honom eller henne till en av universums mäktigaste. Det är i enlighet med det de får så många fria tillval.

Mystiker kan välja vilken Konst de vill träna på i början av vilken utvecklingsrunda som helst. De hindras inte av de val de gjort i tidigare rundor. Val de har gjort i tidigare karriärer hindrar dem dock fortfarande.

KRAV:

MYSTIKER:

STY 9, SMI 9, FYS 12, INT 13, PSY 13, PER 9

KONSTENS VÄKTARE:

STY 9, SMI 9, FYS 12, INT 13, PSY 50, PER 24

	MYSTIKER	KONSTENS VÄKTARE
STRID OCH ELDHANDVAPEN:—		—
KOMMUNIKATION:	2	2
RÖRELSE:	1	1
TEKNIK:	1	1
FRIA:	6	9
PER-MODIFIKATION:	+1	+2
PSY-MODIFIKATION:	+3	+4





MORTIFIKATOR

Mortifikatorerna är Brödraskapets ninjor, och kallas som specialister på hemliga uppdrag in för blixattacker eller lönnmord. Många anser att Mortifikatorer bara finns i sagans värld, eftersom ytterst få verkligen sett en Mortifikator och överlevt för att kunna berätta om det.

Liksom övriga medlemmar av det Andra Direktoratet måste Mortifikatorn specialisera sig inom en enda Konst. När en rollperson en gång börjat utvecklas som Mortifikator kan den aldrig byta till en annan Konst, inte ens om rollpersonen senare byter yrke.



KRAV:

MORTIFIKATOR

STY 9, FYS 9, SMI 16, INT 14, PSY 11, PER 9

MORTIFIKATOR

STRID OCH ELDHANDVAPEN:	3
KOMMUNIKATION:	—
RÖRELSE:	4
TEKNIK:	—
FRIA:	4
PER-MODIFIKATION:	+2
PSY-MODIFIKATION:	+1



HELIG KRIGARE/ ELITGARDESSOLDAT

De Heliga Krigarna är Kardinalens bästa infanterister. De används endast mot den Mörka Legionen, eftersom det vore slöseri att sätta in dem mot svagare fiender. Vredesskvadronen är Kardinalens personliga livvakt, och de går bara ut i strid vid hans sida. Dess elitgarde används också som elittrupp vid alla katedraler där de fungerar som livvakt åt de medlemmar av Kurian som residerar där.

Heliga Krigare och Elitgardessoldater måste specialisera sig inom en enda Konst. När en rollperson har börjat utvecklas som någon av dessa soldattyper kan den aldrig byta till en annan Konst, inte ens om rollpersonen senare skulle byta yrke.

KRAV:

HELIG KRIGARE:

STY 15, FYS 14, SMI 16, INT 12, PSY 17, PER 13

ELITGARDESSOLDAT:

STY: 15, FYS 14, SMI 16, INT 12, PSY 17, PER 13

	HELIG KRIGARE	ELITGAR- DESSOLDAT
STRID OCH ELDHANDVAPEN:	3	3
KOMMUNIKATION:	3	3
RÖRELSE:	2	1
TEKNIK:	—	—
FRIA:	4	5
PER-MODIFIKATION:	+2	+2
PSY-MODIFIKATION:	+2	+2





VALKYRIA

Dessa kvinnor, som i grunden är specialiserade Inkvisitorer, är medlemmar i den helt kvinnliga avdelningen inom det Andra Direktoratet: Valkyriornas Systraskap. Dessa stridsvana kvinnor tar sin roll inom Inkvisitionen på största allvar. De arbetar ofta som sambandsofficerare mellan Brödraskapets väpnade styrkor och deras motsvarigheter inom Korporationerna, och används ofta som högre befäl. Ingen skulle någonsin komma på tanken att ifrågasätta lojaliteten hos dessa bistra kvinnor — de utför alltid Kardinalens arbete, och de gör det vanligen från en tätposition!

Precis som sina bröder inom Inkvisitionen måste Valkyriorna specialisera sig inom en enda Konst. När en rollperson väl börjat sin utveckling som Valkyria kan hon inte byta till en annan Konst, inte ens om hon senare skulle byta yrke.



KRAV: VALKYRIA

STY 13, FYS 13, SMI 16, INT 12, PSY 9, PER 9

VALKYRIA

STRID OCH ELDHANDVAPEN:	3
KOMMUNIKATION:	3
RÖRELSE:	1
TEKNIK:	—
FRIA:	4
PER-MODIFIKATION:	+2
PSY-MODIFIKATION:	+1

ÄRKEÄNGEL

Ärkeänglarna utgör Inkquisitionens luftvapen. Flertalet av denna elitkårs medlemmar är väl bevandrande inom Mentalismens Konst, vilket gör det möjligt för dem att fokusera sin kraft på att bli perfekta piloter. På marken känns Ärkeänglarna lätt igen bland sina bröder inom det Andra Direktoratet tack vare sina fläckfritt vita flygdräkter och långa hår (Valkyriorna och de Heliga Krigarna är de enda andra avdelningar som bär långt hår). Åsynen av en rote Ärkeänglar i sina Icarus attackplan har varit ett förebud om undergång för otaliga medlemmar av den Mörka Legionen.

Ärkeänglar måste specialisera sig inom en enda Konst. När en rollperson väl börjat sin utveckling som Ärkeängel kan den inte byta till en annan Konst, inte ens om den senare väljer att byta yrke.



KRAV: ÄRKEÄNGEL

STY 14, FYS 10, SMI 16, INT 12, PSY 10, PER 9

ÄRKEÄNGEL

STRID OCH ELDHANDVAPEN:	3
KOMMUNIKATION:	—
RÖRELSE:	4
TEKNIK:	—
FRIA:	4
PER-MODIFIKATION:	+2
PSY-MODIFIKATION:	+1



INKVISITOR/

INKVISITOR MAJORIS

Inkvisitorerna är Brödraskapets i särklass bästa krigare, och alla inom Brödraskapet vill nå deras rang (utom möjligtvis Mystiker). Inkvisitorerna utför Kardinalens allra viktigaste uppdrag, och kapar åt sig hela äran. Själva nämnandet av en Inkvisitor injagar skräck i alla utom de mest hängivna, för det finns ytterligt få vars tankar är helt rena, och Inkquisitionen har många och kraftfulla sätt att avslöja hemligheter. Inkvisitor Majores (singular: Majoris) är eliten bland Inkvisitorer, och det är inte mycket som kan stå emot dem i strid eller förhör.

Inkvisitorer måste specialisera sig inom en enda Konst. När en rollperson väl börjat utvecklingen som Inkvisitor kan den därefter inte byta till en annan Konst — inte ens om rollpersonen senare byter karriär.

KRAV:

INKVISITOR:

STY 15, SMI 16, FYS 14, INT 12, PSY 9, PER 9;

INKVISITOR MAJORIS:

STY 15, SMI 16, FYS 14, INT 12, PSY 20, PER 25.

	INKVISITOR	INKVISITOR MAJORIS
STRID OCH ELDHANDVAPEN:	3	3
KOMMUNIKATION:	3	3
RÖRELSE:	1	1
TEKNIK:	—	—
FRIA:	4	6
PER-MODIFIKATION:	+2	+2
PSY-MODIFIKATION:	+1	+2



SOLDAT/ELTSOLDAT

Soldaterna och Elitsoldaterna utgör fotfolket, "beväringarna" i Brödraskapets arméer. Trots detta tillhör de tack vare sin genomgripande och tuffa utbildning solsystemets krigareelit. Dessutom utbildas soldater på högre nivåer i Konsten, vilket gör dem till klart värdiga deltagare på slagfältet.

Soldater lär sig Formler precis som vilken annan Brödraskaps-figur som helst, men de uppnår inte Första Graden av Fullkomlighet förrän de gjort ett tärningsslag för det på Brödraskapets tabell för särskilda händelse. Soldater som fått färdighet i Konsten överförs ofta till Inkquisitionen.

Fastän de kanske aldrig uppnår förmågan att använda Formler måste Soldater specialisera sig inom en enda Konst. När en rollperson var börjat sin utveckling som Soldat kan den inte byta till en annan Konst, inte ens om den senare byter yrke.



KRAV:

SOLDAT:

STY 10, FYS 10, SMI 10

ELTSOLDAT:

STY: 13, FYS 13, SMI 13

	SOLDAT	ELTSOLDAT
STRID OCH ELDHANDVAPEN:	2	2
KOMMUNIKATION:	—	1
RÖRELSE:	2	2
TEKNIK:	—	1
FRIA:	1	2
PER-MODIFIKATION:	+2	+1
PSY-MODIFIKATION:	± 0	+1



EN DYRKÖPT LÄXA

Den långa trästaven
drappade till Wallace i
tinningen och fällde
honom handlöst till marken.
Han rullade för ett ögonblick
över på händer och fötter och
stönade. Det gjorde
fruktansvärt ont i
huvudet, och allt han
såg var ett suddigt dis.
Han hade kanske fått
en hjärnskakning.

Innan han hunnit
upp träffade ett andra
slag honom i
bröstkorgen, och han
tyckte sig känna hur ett
av revbenen gav vika.
Han rullade
grimaserande undan
anfallaren så snabbt
han kunde till dess han
stötte emot väggen.
Med en blixtnabb
ansträngning som
nästan fick det att
svartna framför hans
ögon kastade han sig
upp på fötter och intog
försvarsposition.

Trudeau stod i andra
änden av rummet och
iakttog honom med
trästaven i ett fast
grepp. Wallace ruskade
på huvudet för att
klara ögonen. Det
tycktes fungera, även
om det kändes som om
hans hjärna skakade
omkring därinne i
kraniet. De här
lektionerna i
Brödraskapets
Stridskonst var

ARKETYPER

Följande arketyper har ett dubbelt syfte.
För det första ger de snabbt SL en bild av
några av de vanligaste typerna av männis-
kor inom Brödraskapet. Detta gör det naturligtvis
lättare för SL att snabbt kasta in någon av de olika
persontyperna i kommande spelsituationer.

För det andra ges också spelarna en bild av hur
vissa figurer, däribland kanske deras tilltänkta roll-
personer, ses av omvärlden. Spelarna kan låta sina

rollpersoner apa efter arketyperna och leva upp till
omgivningens förväntningar, men kan lika gärna låta
figurerna komma förväntningarna på skam. Förhopp-
ningsvis ger detta rollspelsupplevelsen det där lilla
extra.

INKVISITOR

Den högdragne Inkvisitorn kommer från i princip
vilken som helst av det Andra Direktoratets celler.

Inkvisitorer anser sig vara ständigt
omgivna av Mörkret, och att det bara
är genom konstant vaksamhet som
detta kan avvärjas eller besegras.

Vaksamhet är Inkvisitorernas
honnörsord — men i många fall är
inte ens den mest uppmärksamma
vakenhet nog. Ibland är det
nödvändigt att aktivt undersöka
möjligheten av besmittelse från de
Mörka Symmetrin i människorna
omkring oss. Eftersom den Mörka
Symmetrin kan begrava sina vidriga
rötter i såväl kall och livlös teknologi
som den mest varmblodiga, levande
och rättträdiga bland människor kan
man inte lita på någon. Alla måste
kunna ge prov på sann tro, tro på
Kardinalen och det Ljus han bibringar
mänskligheten.

Ibland fastnar oskyldiga själar i
Inkvisitionen vittomfattande strävan
att utrota Mörkrets influenser varhelst
de kan finnas. Detta är, naturligtvis,
olyckligt, men när hela
mänsklighetens öde står på spel väger
några få oskyldigas liv inte tungt.

En Inkvisitor — och detta gäller
samtliga Inkvisitorer — skulle
gladeligen offra livet för mänsklig-
hetens bästa, och de fordrar inget
mindre av sin omgivning. Ibland
upptäcker Inkvisitorerna att det är
deras sak att göra dessa svåra val, att
riskera några få okända personers liv
för att kunna rädda mänsklighetens
övriga själar — men de lyckas alltid
motsvara förväntningarna.

På grund av sitt arbetes natur blir
Inkvisitorer sällan nära vänner med
personer vars tro på Kardinalen och
Ljuset inte är ställd bortom allt tvivel.
De ser på sin omgivning med misstro.



De vars tro har säkerställts är värda evig respekt, medan de som så inte har behandlas med lika mycket misstänksamhet och förakt.

Fastän det kan vara sant att vissa Inkvisitorer faktiskt njuter av att förhöra misstänkta, stämmer detta inte in på alla. Skulle upprätthållandet av denna obehagliga bild göra det lättare att få fram den information som önskas skulle få Inkvisitorer göra sig omaknet att korrigera förhållningsobjektets uppfattning.

Tvärtemot vad flertalet människor fruktar går inte en Inkvisitors hela tid åt på att spåra Kättare — Inkvisitorerna tas ofta ut i strid mot den Mörka Legionen, Mörkets Själs världsliga styrkor. Det är i denna stridens hetta som Inkvisitorn känner sig som mest hemmastadd. På slagfältet finns inga gråtoner som undandrar sig Ljuset — där finns endast gott och ont, svart och vitt, Mörker och Ljus. I striden mot den Mörka Legionen är fienden klart urskiljbar och inom räckhåll. Flertalet Inkvisitorer lever för denna strid.

CITAT: "Jag vet att du ljuger, min son. Du ska säga mig sanningen eller få känna smärtor du inte ens i dina mardrömmar trott vara möjliga — det är du som avgör vilket det ska bli."

MISSIONÄR

De flesta Missionärer har två ansikten, ett de visar upp inför omvärlden och ett som endast Brödraskapet ser. Gentemot världen utanför Katedralerna tycks Missionärer för flertalet människor vara den mest hängivna, övertygade och anpassade grupp män och kvinnor de någonsin stött på. Missionärer är belevade och behagliga till sättet, utom när de drabbas av ett heligt raseri över den ondska som väller fram över mänskligheten från bortom den nionde planeten.

Det är vid sådana tillfällen som en glöd tänds i Missionärernas ögon. De börjar rabbla kapitel efter kapitel ur Codex Cardinalis och talar feberaktigt om hur mänsklighetens öde står på spel och att ingenting utom Kardinalen och hans Brödraskap står mellan mänskligheten och total förintelse.

Väl inne i en Katedral kommer dock en lättförklarlig förändring över Missionärerna — där finns inga tvivlare att omvända, inga Kättare att bekämpa. Där finns bara de trogna. Skulle Brödraskapet trots allt nära ormar vid sin barm är det Inkquisitionens uppgift att utrota dem. Flertalet Missionärer tror sig för övrigt inte om att kunna klara denna senare uppgift.

Missionärer ser vanligtvis de Första och Andra Direktoratens medlemmar som viktigare de själva — sina överordnade Bröder undantagna — och ur Kardinalens synvinkel har de rätt. Missionärer finns det trots allt gott om — större delen av Brödraskapets medlemmar är Missionärer — medan Mystiker och Inkvisitorer är färre till antalet och spelar långt mer specialiserade roller. Vem kan säga annat än att en Inkvisitor har större betydelse för Kardinalens Kall än en enkel Missionär som predikar för folket på gatorna?

En Missionär kan ges reprimander av vilken medlem som helst ur de två Direktorat som är överordnade deras, och detta påminns de ständigt om. Oftast innebär en sådan reprimand att de går miste om sin halvårsprövning, vilket i sin tur

åtminstone temporärt omintetgör deras hopp om avancemang inom Missionen eller kanske till och med till ett annat Direktorat.

Flertalet Missionärer håller därför en extremt låg profil i Mystikers, Inkvisitors och till och med överordnade Missionärers sällskap. Detta har bland deras Bröder gett dem ett rykte av att vara undfallande. Till och med en Missionär som föregående timme gett en eldig predikan om den ondska som hotar mänskligheten är tystlåten och fylld av respekt i en Inkvisitors eller Mystikers sällskap.

Missionärer är i allmänhet också mindre begåvade än sina Bröder inom de övriga Direktoraterna — det krävs ju trots allt inga meriter för att bli Missionär. Alla sökande tas emot. Detta, liksom Missionärernas välkända fruktan för innehavare av mäktigare positioner, gör att flertalet medlemmar inom de övriga Direktoraterna ser ner på Missionens medlemmar. Ser man till en större helhet är deras uppgift dock viktig, kanske så viktig att Brödraskapet skulle gå under om den inte utfördes. Den är dock inte så distinkt och omedelbart livsviktig som deras Bröders, och det visar sig i allt Missionärerna gör.

CITAT: "Kan jag stå till tjänst, Broder?"

KRIGARE

Krigarna är Kardinalens mäktiga högra arm, och de är väl medvetna om detta faktum. De får dock ofta utföra de mest krävande, och ibland också de tråkigaste, av alla de uppgifter Kardinalen ålägger Brödraskapets medlemmar. Förutom att utgöra merparten av Kardinalens styrkor i strid mot den Mörka Legionen, och ibland mot Megakorporationerna, fullgör krigarna en mängd militära plikter — alltifrån att laga de övrigas mat till att stå vakt vid ett av Kardinalbankens kontor.

På fritiden brukar krigarna slå sig lösa för att lätta på trycket. Till skillnad från övriga Brödraskapets medlemmar är deras avkoppling densamma som alla tiders soldaters: vin, kvinnor och sång. Krigare är hårdföra och robusta typer som alltid är ute efter action — kanske för att merparten av deras tid går åt till att vänta på att något ska hända. Under långa perioder av sysslolöshet försöker krigarna fly tristessen bland annat genom att spela varandra och omvärlden hårdföra practical jokes.

Krigarnas relativa brist på pietet är visserligen stötande i ögonen på de högre medlemmarna av Brödraskapet, men flertalet mindre förseelser tillåts ändå förbigå utan ingripande. Krigarna är dock noga med att visa sina överordnade tillbörlig respekt. De flesta aspirerar nämligen på att klättra uppför Brödraskapets karriärstege, och alla vet att ett ord från en Broder på högre ort kan hålla dem kvar i kasernen för evigt.

Å andra sidan finns det ju värre ställen.

En krigares hängivenhet ifrågasätts dock aldrig. I strid visar de ett mod som få kan efterlikna, och de har otaliga gånger stått ansikte mot ansikte med den Mörka Legionens vrålande horder. Oftast överlever de — ibland lyckas de till och med gå segrande ur striden.

Alla krigare hoppas att en dag kunna ordna det



sannerligen ingen lek.

Wallace tog sig åt
bröstkorgen och kved till.

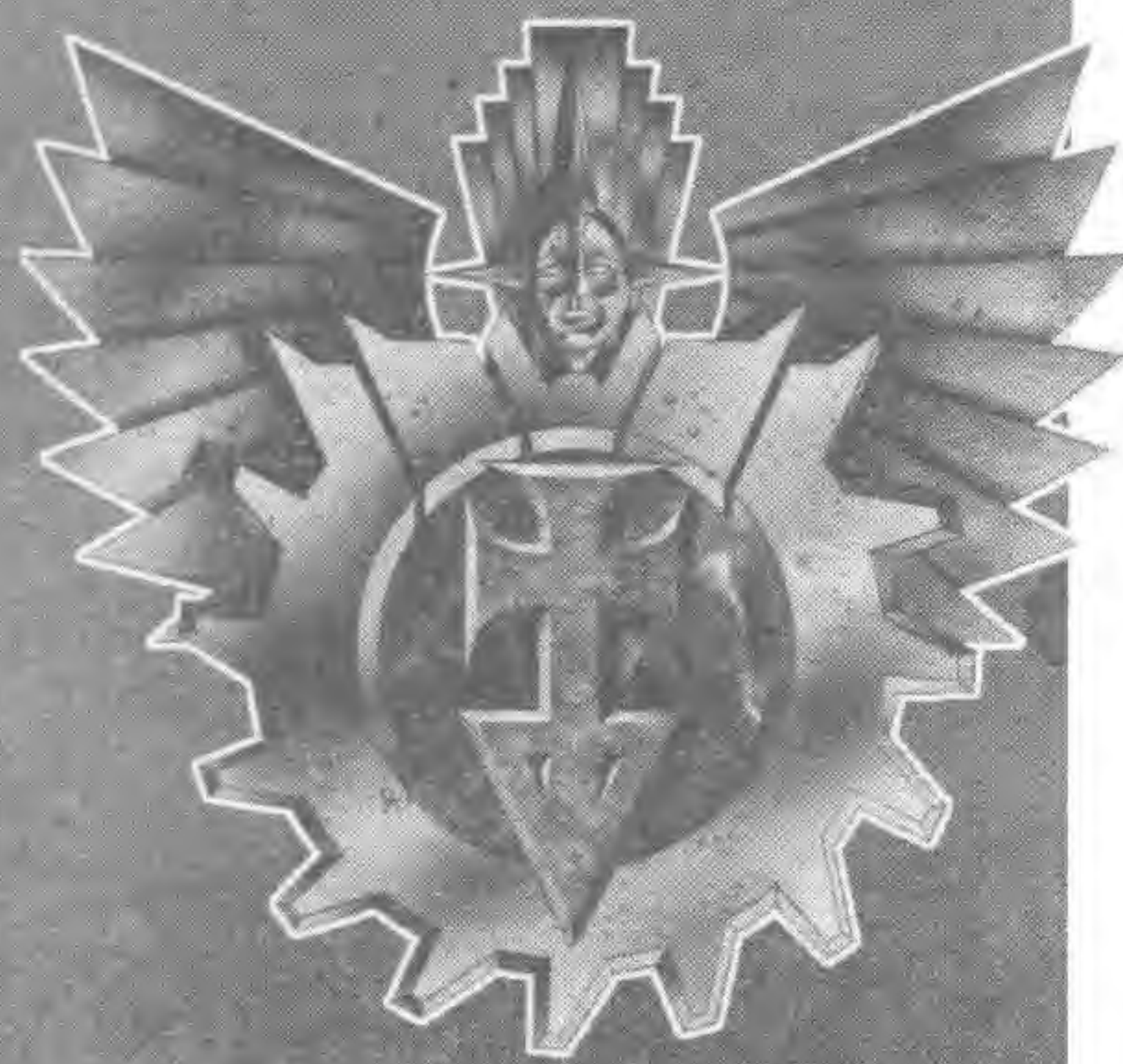
Trudeau skrattade till innan
hon snabbt blev allvarlig igen.

"Du har fortfarande mycket
kvar att lära, unge man,"
sade hon. Träffas du, måste
du röra dig. Stannar du kvar
för att sköta om dina skador
förser du bara motståndaren
med en lättare måltavla. Det
är typen av misstag man bara
får chans att göra en gång."

Wallace försökte ta ett
djupt andetag och kände
smärtans knivar hugga till i
sidan där det sista slaget
träffat. Han lyckades säga till
om vila just innan föll ihop
till sittande ställning på
golvet.

Trudeau kom till hans hjälp
på ett ögonblick. Hon lade
ena handen på hans sida och
den andra över den enorma
bula som redan vuxit fram
ovan hans vänstra tinning.
När hon slöt ögonen och
koncentrerade sig syntes en
svag röd glöd på hennes
armar. Glöden rann ned
genom hennes händer och ut
på de ställen Wallace skadats
på. Glöden kändes varm och
skön, och Wallace insåg
plötsligen att smärtan helt
hade försvunnit.

Han försökte tacka henne,
men hon reste sig upp och
viftade undan hans försök
medan hon gick bort mot
rummets borte ände. "Du är
min elev," sade hon. "Det är
min uppgift att utbilda dig.
Du kan bara lära dig något
av lektioner du återhämtar
dig ifrån, och ju snabbare du



återhämtar dig, desto bättre.”

“Jag tror jag lärt mig min läxa,” försökte Wallace.

Hon snodde runt och mötte hans blick med ögon som ständigt iakttog och noterade. “Har du?” frågade hon. “Jag undrar det. Ibland undrar jag varför jag överhuvudtaget slösar bort min tid på dig.”

Wallace kom stapplande på fötter, fortfarande en smula yr efter slagen.

“Snälla,” bad han, “jag ska bli bättre. Jag har ju precis börjat. Har inte du varit ung en gång? Har inte du gjort några misstag?”

Ett märkligt uttryck for över Trudeaus ansikte, ett uttryck Wallace inte sett tidigare. Hon studerade honom långsamt från topp till tå, böjde sig så ned och rullade upp träningsdräktens vänstra ben. Ett långt och otäckt ärr löpte längs hennes välformade ben ända nedifrån vaden och upp förbi knät till dess det försvann under hennes upprullade byxben.

Wallace visslade lågt av förvåning. “Jag fick det här när jag var i din ålder,” sade hon, “i ett gatuslagsmål.”

“Hur kommer det sig att du inte tagit bort

bättre för sig. Flertalet hoppas på en snabb klättring inom Inkquisitionen, medan andra tänker sig en framtid inom det Fjärde Direktoratet när deras ungdom eller tur är slut. Många krigare roar sig med att driva med Missionärer så ofta de kommer åt — vilket i själva verket bara är ett sätt att dämpa sin gnagande fruktan att de en dag själva kommer att stå där i Missionärernas kåpa.

CITAT: “Och vad tror du att du står och glori på, va? Åh, förlåt kapten — såg inte att det var ni.”

DEN EVIGE STUDENTEN

Många av Brödraskapets medlemmar passar in på denna arketyper oavsett vilket Direktorat de tillhör. Den evige studenten har försvurit sig åt studiet av världen i allmänhet och den Mörka Symmetris inverkan på den i synnerhet. Alla är mycket väl medvetna om den risk de därmed löper: de som studerar Mörkret riskerar att falla offer för dess

förföriska locktoner. Den evige studenten är därför alltid på sin vakt.

Det är också därför den evige studenten är de Bröder som av Inkvisitorerna ses med den största misstron. Visserligen inser och erkänner Inkquisitionen behovet av dem och deras arbete, men få Inkvisitorer litar tillräckligt mycket på en evig student för att vända honom eller henne ryggen någon längre tid.

Ändå måste Inkquisitionen och det övriga Brödraskapet ofta sätta sin lit till eviga studenter för att få uppgifter de aldrig annars kunnat inhämta eller uppdaga själva. Detta irriterar dem ibland, medan det är de eviga studenternas enda stolthet. En tids samarbete med exempelvis Inkquisitionen är i många fall det enda sätt en evig student med sitt livsverk kan hoppas få inverkan på någon annan människa, och de ser fram emot sådana möten med en förväntan som gränsar till galenskap.

Under samtal med andra medlemmar av Brödraskapet känner eviga studenter ett starkt behov av att försvara sitt arbete. De blir ofta nervösa och börjar tala högt och snabbt, och snubblar nästan över orden i sin iver att övertyga åhöraren om att deras arbete verkligen är betydelsefullt.

Så snart eviga studenter hör någonting som har med deras arbete att göra blir de genast fruktansvärt nyfikna och vill veta exakt vad talaren vet om saken ifråga. Skulle det visa sig att denne vet mindre än studenten blir studenten antingen högdragen och nedlåtande eller ger talaren en grundlig lektion i hur det egentligen förhåller sig. Studentens reaktion beror i mycket hög grad på hur talaren uttrycker och betar sig.

Skulle talaren dock verka känna till lika mycket eller till och med mer än studenten kommer denne genast att försöka dra igång ett samtal med talaren. Under samtalsgången kommer studenten att försöka lära så mycket han eller hon kan av talaren, och kan till och med gå så långt som att föreslå att de inom en snar framtid träffas för att jämföra sina anteckningar i ärendet ifråga.

Av och till kan eviga studenter bli påstridiga eller irriterade utan att de själva ens märker det. Deras sätt kommer att förvärras till dess någon i klartext påpekar för dem precis hur ohyfsat de betar sig. Studenten kommer då att be så hemskt mycket om ursäkt och som genom ett trollslag bli trevnaden personifierad — åtminstone för en tid...

CITAT: “Aha, men det känner jag mycket väl till! Låt mig berätta...”





LÄRAREN

Läraren är en vis, äldre person som en gång stått i rampljuset och som nu tänker vidarebefordra sin kunskap till någon värdig ung student. Det kan råka slumpa sig så lyckligt att en av rollpersonerna har valts ut till att få ta emot denna underbara gåva.

Lärare har det perspektiv som bara ålder och erfarenhet kan ge, och de är vanligtvis ivriga att dela med sig. Ibland oroar de sig dock över att personerna de valt inte till fullo uppskattar allt som görs för dem, och att de egentligen inte är värdiga att uppta lärarens tid. Skulle detta hända drar sig lärarna ofta tillbaka i surmulen tystnad till dess de konfronteras av sina elever.

Om eleverna är urskuldande och ber att få en chans till faller lärarna ofta till föga och återupptar lektionerna. Skulle eleverna däremot visa ilska eller frustration kommer lärarna svara att det inte finns något de kan göra med så ovilliga och oemottagliga elever. Läraren skickar iväg eleven till dess denne är redo att undervisas igen.

Lärare är vanligtvis älskvärda och levnadströtta. De har — ofta bokstavligt talat — sett allt, och dessa unga viktigpettrar som kallar sig deras elever kan inte hoppas på att överraska dem det minsta, bara göra dem glada eller besvikna. Trots detta är lärarna oerhört förstående — de har trots allt en gång i tiden varit i sina students skor. De vet precis hur ungdomarna känner sig.

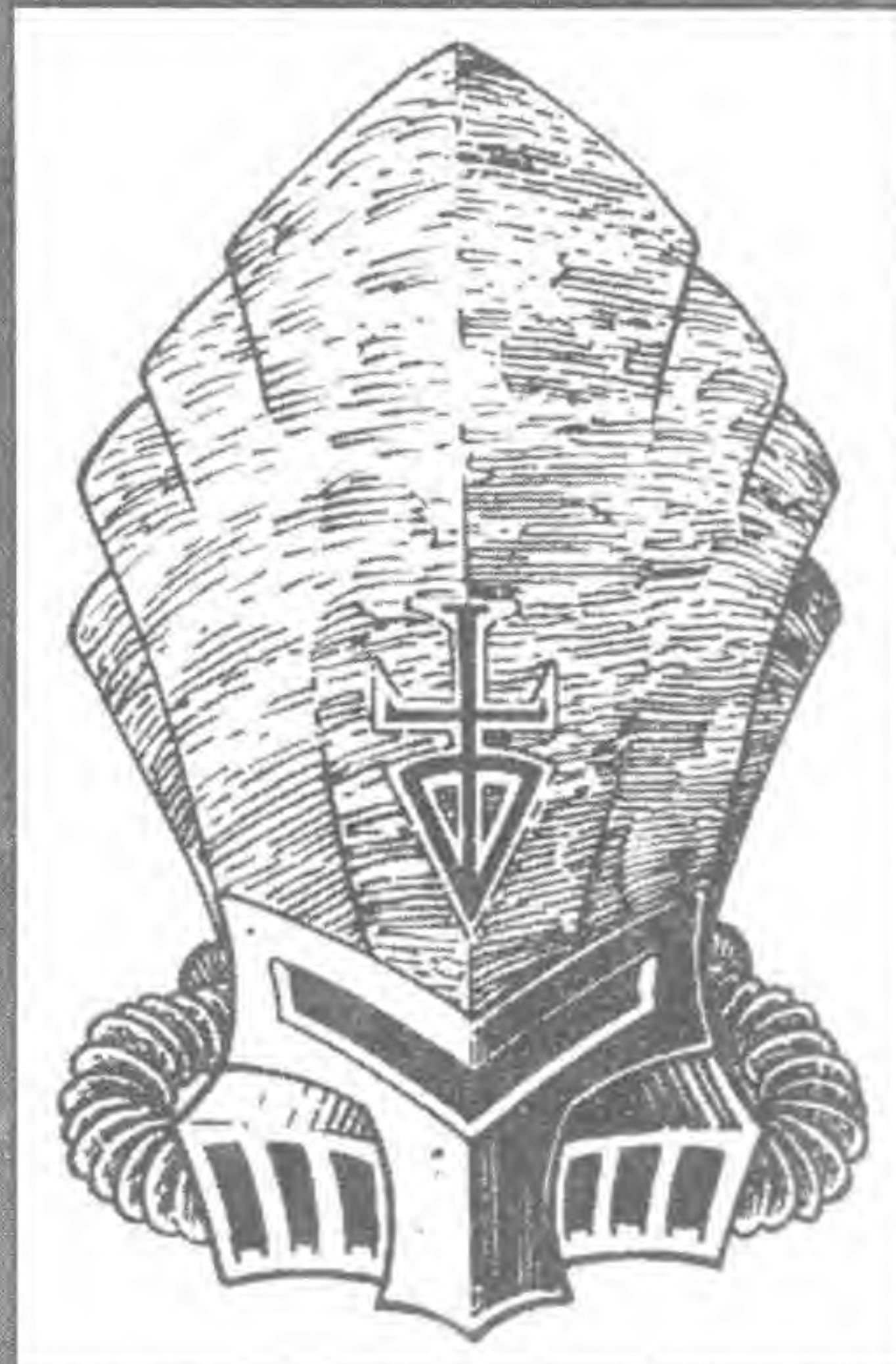
Förutom att vara veritabla visdomsbrunnar är lärarna naturligtvis också människor, och som alla sådana har de sina små hemligheter och svagheter. Varför sitter de exempelvis inte uppe i Brödraskapets toppskikt om

de nu är så förtvivlat kloka? Varför slösar de bort sin dyrbara tid på nybörjare som rollpersonerna?

Alla lärare har ett förflutet som är minst lika rikt och intressant som den framtid någon av rollpersonerna kan hoppas att få gå till mötes. Men vart och ett av dessa livsöden innehåller också en tragedi av något slag, en tragedi som tvingade läraren att hänga svärdet på väggen, lämna in kraftstabilisatorn eller ställa undan stridsrustningen. Dessa hemligheter kan plåga och förfölja läraren, och kan därmed mycket väl påverka även eleverna och deras utbildning.

Många lärare har underliggande motiv för att utbilda sina elever. Kanske hoppas lärarna att, den dag lärarnas tid kommit och det förgångna hunnit ikapp dem, eleverna ska stå på deras sida — eller åtminstone komma till deras räddning eller hämnas dem.

CITAT: "Tålmod, mitt barn, tålmod. Allting har sin tid."



ärret?" frågade han. Med hjälp av den moderna läkarvetenskapen kunde benet utan svårighet fås att se ut som nytt.

"För att det påminner mig om en dyrköpt läxa. Samma sorts läxa som jag försöker lära dig — en läxa jag åtminstone inte tänker glömma. Jag har många ärr, för jag har lärt mig den svåra vägen. Jag vill vidarebefordra min kunskap till andra, men det är upp till dem — och alltså även dig — att avgöra hur dyrköpta läxorna ska bli."

Det var då Wallace bestämde sig för att försöka en lättare väg först.



EN SYNDARES BIKT

Mahatma Moideen hade mycket på sitt samvete som han kände sig tvungen att lätta för någon. Så sent som igår hade en vän avslöjat att han var medlem i ett hemligt sällskap vars mål var att underminera Brödraskapets ställning i samhället. Hur en sådan person kunde ha nått en så uppsatt position inom Mishima kunde Moideen inte förstå, men det var så det låg till och nu var det hans plikt att rapportera det hela.

Han föll på knä i Katedralen i väntan på en ledig biktstol. Han visste att han var ren till själ och hjärta, men skulle Brödraskapet förstå det? Skulle Kardinalens Bröder se med hans ögon, skulle de skåda ned i hans själ och se att hans vänskap inte gjorde honom medskyldig? Han hoppades verkligen att det skulle vara så — annars fanns det inte mycket hopp för mänskligheten.

Plötsligt kände han en hand på sin axel. Han såg upp och möttes av en Missionär som gjorde en gest mot en av biktstolarna. Hans tur hade äntligen kommit. Han reste sig snabbt, fast besluten att ta vilken medicin hans biktsyster än föreskrev.

Moideen steg in i den lilla träskrubben och satte sig ned på en låg

FÄRDIGHETER

Brödraskapets medlemmar kan använda sig av samtliga de färdigheter som beskrivs i *Mutant Chronicles*, plus ett antal färdigheter som är helt unika för deras organisation. Dessa färdigheter beskrivs nedan. Därefter

följer en förteckning över vilka färdigheter personer ur de olika yrkena bör besitta. Det sistnämnda är tänkt som en hjälp till spelare som är lite osäkra på vilka färdigheter de ska välja åt sin rollperson.

STRID

BRÖDRASKAPETS STRIDSKONST

GRUNDEGENSKAP: (STY+SMI)/2

Brödraskapets medlemmar är de sista sanna utövarna av stridskonster, så dessa "förlorade" konster förknippas nu helt och hållet med Brödraskapet. Ingen utanför Brödraskapet kan lära sig denna färdighet, eftersom endast Brödraskapets medlemmar känner till den och vägrar lära ut den till andra än sina Bröder.

Färdigheten liknar till stor del Slagsmål, men gör att du kan göra 2T3+SB skada med händerna och 2T4+SB skada med fötterna. Du har dessutom möjlighet att parera attacker med närstridsvapen. Färdigheten kostar dubbla det normala antalet uppväxttillval.

MORTIFIKATION

GRUNDEGENSKAP: PSY

Detta är förmågan att döda en människa med ett enda, perfekt riktat slag. I färdigheten ingår också kännedom om andra lönnmordsmetoder, som hur man använder gifter och får ett mord att se ut som självmord, etc.

Om du lyckas överrumpla din motståndare får du tredubbla ditt vapens skada i en enda närstridsattack.

Endast Mortifikatorer kan välja denna färdighet. Den är en urgammal konst som är besläktad med Brödraskapets Stridskonst, och som i fallet med den har ingen utanför det invigda skräet lyckats förstå färdigheten — och Mortifikatorerna lär inte ut den till utomstående.

KOMMUNIKATION

KUNSKAP OM BRÖDRASKAPET

GRUNDEGENSKAP: INT

Färdigheten innebär att besitta vissa kunskaper om Brödraskapet, som exempelvis vilka Kurians nuvarande medlemmar är, vad som står skrivet på var och en av Katedralernas väggar, samtliga Kardinalers namn, etc. Färdigheten ger dig möjlighet att verka extremt hängiven och att undvika obehagliga blundrar.

Du kan använda färdigheten på Brödraskapet i allmänhet eller på ett särskilt Direktorat. Kunskap om ett av de fyra Direktaten är en egen färdighet underordnad Kunskap om Brödraskapet.

KUNSKAP OM DEN MÖRKA LEGIONEN

GRUNDEGENSKAP: INT

Detta är färdigheten att antingen lära sig eller dra sig till minnes saker rörande Brödraskapets mest hatade fiende: den Mörka Legionen. En ytterst viktig färdighet när det gäller att tampas med Mörkrets underhuggare.

Du kan välja att låta färdigheten gälla Legionen i allmänhet eller en av de fem Apostlarna. Kunskap om en av Apostlarna är underavdelningar till denna färdighet.



SÄKERHETSSYSTEM

GRUNDEGENSKAP: INT

Du vet hur man installerar och kringgår alla slags säkerhetssystem, vare sig dessa är elektroniska, baseras på djur eller människor eller är en kombination av något av ovanstående. Färdigheten är i princip oundgänglig för Mortifikatorer, som måste kunna ta sig in i och ut ur bevakade byggnader och områden utan att tilldra sig någons uppmärksamhet.

YRKESANPASSNING

Vissa färdigheter passar särskilt väl till vissa yrken, men eftersom det finns så många färdigheter att välja på är det lätt gjort att missa någon färdighet under utvecklingen av din rollperson. Följande lista redogör för vilka färdigheter som passar bäst för vart och ett av yrkena inom Brödraskapet. Spelare kan ta listan till hjälp för att utveckla sin rollperson, medan SL säkerligen kommer att få nytta av den när det gäller att få fram exakt vad en SLP från Brödraskapet troligen kan respektive bör klara av.

ADMINISTRATÖR. Administratörer bör fokusera på färdigheter inom Kommunikation, och då särskilt den mest uppenbara färdigheten: Administration. Retorik är också ett ganska givet — och framförallt nyttigt — val. Administratörer kan också dra nytta av Datorer och förmodligen också av en god portion Perception.

RÅDGIVARE. Som affärsmän bör även Rådgivare koncentrera sig på Kommunikationsfärdigheter. Köpslå är naturligtvis en viktig färdighet, och skulle din rollperson

ÖVERVAKNING

GRUNDEGENSKAP: INT

Färdigheten att inleda och upprätthålla övervakning av en person, en byggnad eller annat objekt. Du kan komma att använda dig av kameror och avlyssningsmikrofoner, skugga en person och övervaka en byggnad i skift. Revisorer skulle ha mycket svårt att klara sitt jobb utan denna färdighet.

vilja ge sig in på transaktioner av det besvärligare slaget bör du kanske lägga Bluff till dina färdigheter. Socialt umgänge är också till stor hjälp — det kan aldrig vara till skada för en affärsman att ha ett stort kontaktnät.

ÄRKEÄNGEL. Ärkeänglar bör lägga så många uppväxttillval de kan på Flygfarkoster — det är ju trots allt deras specialområde. Därefter bör de lägga så många av sina fria tillval som möjligt på formler, särskilt de inom Mentalismens Konst. Vapensystem och Tunga automatvapen lär också komma till användning, precis som Undvika och Perception.

DIPLOMAT. Diplomaten måste ha en rejäl laddning Socialt umgänge. Därefter kommer Kommunikationsfärdigheterna, som alla kommer att komma till användning — särskilt Retorik och Administration. Perception är ofta outhärlig för en Diplomat.

INKVISITOR/INKVISITOR MAJORIS. Inkvisitorer bör fördela sina uppväxttillval bland såväl vapenfärdigheter



träbänk. Väggarna täcktes av ljudisolerande material från golv till tak, utom på den plats där skärmen som skilde honom från biktsystemen satt. Han kunde se hennes huvud avteckna sig mot skärmen, dock utan att se ansiktet. Han hoppades att detsamma gällde hennes uppfattning av honom.

Snabbt och effektivt beskrev Moideen gårdagens händelse i dess helhet, utan att utelämna några detaljer. Rösten från andra sidan skärmen blev djupt allvarlig och ställde en mängd frågor som han besvarade så gott han någonsin kunde.

När det till slut var över kände Moideen sig mycket bättre till mods. Han hade skött situationen så bra han någonsin trott sig om att kunna, och kände sig omåttligt stolt. När han reste sig för att upptäckte han dock till sin förvåning att dörren var låst, och fruktans kalla hand grep om hans hjärta.

“Var inte rädd, min son”, hördes den ljust kvinnliga stämman bakom skärmen lugna honom. “Inkvisitionen har bara några små frågor de skulle vilja ställa innan du går.”

Inkvisitionen! Moideen hade kommit hit just för att slippa ha med den att göra. Som de flesta medborgare, trogna Kardinalen eller ej, hyste Moideen en hälsosam respekt för Inkvisitorer. Ryktena om deras metoder och misskundslösa framfart i Kardinalens tjänst satte skräck i flertalet medborgare, och Moideen trodde på dessa rykten av hela sitt hjärta.





*“Var inte rädd,
min son”, hördes
den ljust kvinn-
liga stämman
bakom skärmen
lugna honom.
“Inkvisitionen
har bara några
små frågor de
skulle vilja ställa
innan du går.”*

som Formler, samtidigt som de förser sig med en god portion Undvika och Perception. Formler ur Kinetikens och Mentalismens Konster passar Inkvisitorn bäst. Planerar du att använda dig av standardkombinationen av Punisher-pistolen och kortsvärd är det bäst att du tar Pistol och Närstridsvapen också. Ingen Inkvisitor vore helt komplett utan en viss färdighet i Förhörs-teknik. Skulle du ha några uppväxttillval över, så lägg dem på Parera. Man vet aldrig när den där lilla extra defensiva förmågan kan komma till användning.

MORTIFIKATOR. Den huvudsakliga förmågan är här naturligtvis Mortifikation, även om Brödraskapets Stridskonst kan vara ett bra andrahandsval. För att kunna få maximal användning av nyss nämnda färdigheter behöver du Smyga, Undvika och Perception. Vighet och Klättra hjälper dig att komma till och från de ställen där Mortifikatorer utför sin uppgift. Det kan också vara klokt att investera i Säkerhetssystem så att du kan komma åt dina mål där de tror sig vara som bäst skyddade. Det är på sådana platser folk är som mest avslappnade — och därmed som mest sårbara.

MISSIONÄR. Missionärer bör naturligtvis basera sitt val av färdigheter på vilket slags yrke de tänkt ge sig in i. Eftersom Missionärer inte tvingas välja en särskild Konst har rollpersoner som börjar som Missionärer fördelen att kunna välja Formler från ett flertal Konster innan de påbörjar en karriär som begränsar deras valmöjligheter. Vanliga Missionärer bör koncentrera sig på Kommunikationsfärdigheter, särskilt Retorik och Administration. Socialt umgänge skulle inte heller skada.

MYSTIKER/KONSTENS VÄKTARE. Mystiker bör göra bruk av sin styrka och köpa på sig så många Formler de någonsin kan. De typer av Formler du köper beror på vilken roll du vill att din Mystiker ska spela. Krigaren bör fokusera på Kinetikens och Mentalismens Konster, eller kanske de Fyra Elementens Konst. Mer subtila rollpersoner kommer att få nytta av Manipulationens och Förändringens Konster. I större strider är det en stor hjälp att ha en Mystiker som skolats i Exorcismens Konst som kan hela gruppens mer våldsamma medlemmar.

Krigförande Mystiker kan behöva några stridsfärdigheter och Undvika och Perception, men eftersom de slukar deras fria tillval bör de ta det försiktigt. Mystiker som följer mjukare vägar genom livet kan få nytta av Retorik eller kanske till och med Smyga.

OBSERVATÖR. Observatörer behöver av uppenbara skäl köpa på sig en hel del Perception och, därefter så många Kommunikationsfärdigheter som möjligt. De mest passande är Administration, Förhörs-teknik, Socialt umgänge och Bluff. Observatörer kan också finna Smyga och Fingerfärdighet vara till stor nytta för dem i deras yrkesutövning. Datorer skulle inte heller skada, särskilt inte om du skulle behöva hacka dig in på ett säkerhetskodat datanätverk.

REVISOR. Brödraskapets hemliga agenter behöver den allra bredaste samlingen färdigheter, efter som de aldrig kan veta vad deras nästa uppdrag kommer att gå ut på. Vissa färdigheter kommer dock att behövas oftare än andra. Bland dessa finns Smyga, Bluff, Förhörs-teknik, Pistol och Brödraskapets Stridskonst. Undvika och Perception är också väldigt användbara.

HELIG KRIGARE/ELITGARDESSOLDAT. Dessa slagfältets hjältar behöver naturligtvis köpa på sig vapenfärdigheter — särskilt någon ur Eldhandvapen. Närstridsvapen och Brödraskapets Stridskonst kommer med all säkerhet att kunna rädda dem till livet mer än en gång. De Heliga Krigarnas och Elitgardessoldaternas största övertag över vanliga trupper är dock deras förmåga att använda Formler, och det bör du naturligtvis slå mynt av så snart du får en chans. De bästa Konsterna är förmodligen Kinetikens och Mentalismens, men de flesta Konster är användbara på ett eller annat sätt.

SOLDAT/ELTSOLDAT. Soldater bör hålla sig till det de kan bäst: strida. De bör med andra ord koncentrera sig på färdigheter inom Strid och Eldhandvapen. Soldater specialiserar sig ofta på ett särskilt vapen för att bli extremt skickliga i att använda det. På så sätt kan en sammansatt grupp specialister bli långt mer effektiv än en grupp Soldater med exakt samma, brett upplagda utbildning. Alla Soldater bör ta Pistol, men sedan är det helt upp till spelaren att individualisera och specialisera.

VALKYRIA. Valkyrior är extremt skickliga utövare av Brödraskapets Stridskonst — deras färdigheter inom detta område står ingens efter. De förlitar sig också till stor del på Närstridsvapen för att kunna göra det mesta av sina Castigatorspjut. Därefter bör Valkyrior samla Formler på hög, särskilt de tillhörande Kinetikens och Mentalismens Konster. Vissa Valkyrior bör köpa Formler ur Exorcismens Konst — med tanke på hur villigt dessa systrar kastar sig ut i strid kan de behöva någon som lappar ihop dem igen när krutröken skingrats.



ATT VÄLJA FÄRDIGHETER SOM GRUPP

En av anledningarna till att äventyrare oftast reser i grupp är att det är i princip omöjligt för en ensam person att kunna göra allt. Den bäste krigaren inom en grupp är sällan densamme som den bäste användaren av Formler — och även Formelanvändare är ett specialiserat släkte. Nya rollpersoner har helt enkelt inte hunnit samla på sig tillräckligt många tillval för att ensamma täcka varje liten detalj som kan dyka upp under spelets gång.

Innan spelarna bildar en grupp rollpersoner bör de diskutera igenom vilka sorters rollpersoner var och en av dem vill spela, och hur dessa skulle kunna fås att komplettera varandra. Med SLs hjälp bör ni kunna upptäcka eventuella svaga punkter i gruppens sammansättning. När det sedan är dags att välja din rollpersons färdigheter bör ni därför kunna fylla ut hålen.

Det finns ett antal typer av rollpersoner ni kanske bör försöka skapa. Gruppen lär behöva en talför typ eller två som kan hjälpa till att undersöka saker åt gruppen, precis som en klurig individ lär behövas för att skaffa information på illegal eller småskum väg. Och när alltihop brakar löst behövs några stryktåliga

typer för att era affärer ska kunna ordnas på bästa sätt — så att ni överlever.

En av gruppens medlemmar bör om möjligt kunna fungera som helare. En Mystiker som specialiserat sig på Exorcismens Konst passar rollen som hand i handske, särskilt om han eller hon dessutom har färdigheten Medicin. En sådan rollperson är särskilt viktig på uppdrag där rollpersonerna kommer att vara ute i fält en längre tid, långt bort från ambulanser, sjukhus eller annan form av vård. Det kan till och med vara lönt att se till att gruppen har en extra helare, ifall den bäste på området skulle slås ut.

Vissa äventyr kan dessutom kräva vissa sorters specialister. Därför är det listigt att låta samtliga gruppmedlemmar koncentrera sig på en andrahands-specialitet. Denna kan vara vad som helst från Flygfarkoster eller Markfordon till Socialt umgänge eller Köpslå till Mekanik eller Elektronik. Behovet av dessa färdigheter uppkommer kanske inte under varje äventyr, men när det gör det är ni beredda — även om bara en av gruppens medlemmar besitter dem.



Han vände sig om och försökte än en gång vrida om dörrvredet, men till ingen nytta. Han hamrade hysteriskt på dörren, på väggarna — samtidigt som han i djupet av sin själ visste att ingen kunde höra honom på grund av ljudisoleringen. Just som han vände sin uppmärksamhet mot skärmen gled den åt sidan, och in i hans halva steg två Inkvisitorer. Moideen skrek och skrek, men i Katedralens kyrkorum hörde de väntande och knäböjande inte ett ljud.





HETA NYHETER

Hosni al-Quarims tjocka fingrar flög över den manuella skrivmaskinen, hamrade ned de ovilliga tangenterna där han utformade den artikel som skulle bli den största story Krönikören någonsin tryckt. Al-Quarim hade under de senaste månaderna jobbat under täckmantel inom Cybertronic, och hade till slut samlat fakta nog för att avslöja en av megakorporationens största hemligheter. I åratal hade världen undrat hur det kunde komma sig att företags många anställda aldrig någonsin oroade sig för den Mörka Legionens många vidrigheter — och i morgondagens tidning skulle alla få veta.

Han hade diskuterat det hela med sin redaktör, och hans story skulle hamna på förstasidan med en rubrikstorlek som inte hade använts sedan den nuvarande Kardinalen bestigit tronen. Han visste att detta var hans inträdesbiljett till kändisvärlden, den han hade slitit för i hela sitt liv. Han hoppades bara att Inkquisitionen för en gångs skull kunde låta bli att stoppa storyn.

Han var så upp-

KONSTEN

I *Mutant Chronicles* beskrivs Konstens tre vanligaste aspekter på sidorna 168–171. De Formler som där nämns är kraftfulla och har lång räckvidd, men de täcker långt ifrån in Konstens hela spektrum av Formler som är tillgängligt för Brödraskapets lärjungar. Nedan presenteras ytterligare fyra aspekter av Konsten.

EFFEKTOMRÅDE: Hur stort område Formeln påverkar.

P=Personligt; Formeln påverkar bara användaren.

RÄCKVIDD: Formelns maximala räckvidd, mätt från

användaren till målet. P=Personlig, B=Beröring; användaren måste vidröra målet.

VARAKTIGHET: Hur länge effekten varar. Ö=Ögonblicklig, K=Koncentration; så länge användarens koncentration inte bryts (självmant eller genom att exempelvis träffas av slag eller projektil)

SKADA: den skada Formeln eventuellt orsakar.

ANMÄRKNING: Samtliga värden som ges gäller Formler av första magnituden. För varje Formel anges vad som händer vid högre magnituder.

EXORCISMENS KONST

Exorcismens Konst bygger helt på helande, där Exorcisterna använder sin psykiska kraft till att återställa människokroppens osunda eller förvridna mönster till deras normala funktioner. De kan bota

sjukdomar, infektioner, skador, förgiftningar och sinnessjukdom, och de kan till och med undanröja eventuella influenser från den Mörka Symmetrin. Genom Exorcism kan de som skadats eller besmittats helas, och lamm som förrirrat sig ifrån flocken kan föras tillbaka till fjällorna igen.

Bland de mest betydelsefulla och hängivna Bröderna finns de som en gång befläckats av den Mörka Symmetrin och som sedan fått dessa influenser exorcerade. De vet av dyrköpt personlig erfarenhet vad det innebär att förföras av Mörkets Sjel, och detta har gett dem styrka och kunskap att bekämpa den med desto större kraft.

EXORCERA SJUKDOM

EFFEKTOMRÅDE: 1 mål

RÄCKVIDD: Beröring

VARAKTIGHET: Ögonblicklig

Som alla andra Formler ur Exorcismens Konst kommer denna användarens händer att glöda med ett mjukt, varmt sken. När användaren rör vid målet överförs detta sken till målet. Glöden hittar snabbt fram till de områden som är i behov av exorcism (det vill säga helande), och strömmar ut från användarens händer för att koncentreras till dessa områden. Glöden blossar för ett ögonblick upp och avtar sedan. När glöden falnat har sjukdomen exorcerats och målet är botat.

Formeln fördriver sjukdomar ur alla slags mål, och sjukdomen kan vara vad som helst från baksmälla till hjärncancer. Endast sjukdomen i sig fördrivs — sjukdomens eventuella fysiska effekter kvarstår, men dessa kan botas naturligt eller med hjälp av EXORCERA SKADA. Formeln kan endast användas mot en slags sjukdom åt gången.

Varje extra magnitud ger en av följande effekter:

- Räckvidden ökas med 15 meter.
- Effektområdet utökas med ett mål.
- Utsträcker formelns effekt till att omfatta ytterligare en sjukdom inom räckvidden.



EXORCERA SKADA

EFFEKTOMRÅDE: 1 mål

RÄCKVIDD: Beröring

VARAKTIGHET: Ögonblicklig

Denna Formel helar omedelbart upp till 1T6 kroppspoäng skada, stoppar omedelbart blodflöde samt eventuell förlust av KP till följd av blodförlust. Formeln kan dock inte "hela" dig till fler KP än du normalt har.

Varje extra magnitud ger en av följande effekter:

- Räckvidden ökas med 15 meter.
- Effektområdet utökas med ett mål.
- Öka Formelns effekt med 1T6.

Med två extra magnituder kan Formeln återställa en kritiskt skadad lem till funktionsdugligt skick, men då utan att återställa förlorade KP.

Med fyra extra magnituder kan Formeln läka en kritisk skada i bröstorg eller mage om den används inom 5 SR från det att skadan uppstod. Inte heller då återställs förlorade KP.

En kritisk huvudskada kan ingen Formel i världen läka.

EXORCERA INFEKTION

EFFEKTOMRÅDE: 1 mål

RÄCKVIDD: Beröring

VARAKTIGHET: Ögonblicklig

Infektion uppstår då du skadats av ett förgiftat eggvapen eller befinner dig i förgiftad miljö och inte får läkarvård i tid. När infektionen väl börjar verka (avgörs av SL) förlorar rollpersonen 1T3 kroppspoäng per dag till dess han eller hon får läkarvård.

Formeln kurerar infektioner av alla slag, men bara infektionen i sig — fysiska effekter som orsakats av infektionen kvarstår. Dessa kan dock botas på naturlig väg eller med hjälp av EXORCERA SKADA.

Varje extra magnitud ger en av följande effekter:

- Räckvidden ökas med 15 meter.
- Effektområdet utökas med ett mål.

EXORCERA FÖRGIFTNING

EFFEKTOMRÅDE: 1 mål

RÄCKVIDD: Beröring

VARAKTIGHET: Ögonblicklig

(Är målet omedvetet eller gör motstånd drar du offrets PSY från CL samtidigt som du lägger Formelns magnitud och användarens Grad av Fullkomlighet till CL).

Denna Formel drar en giftig substans ur målets kropp. Den kan också användas till att neutralisera en giftdos, vare sig denna smetats på ett vapen eller finns i en flaska eller en levande varelses giftsäckar. Skulle Formeln exempelvis användas mot en skallerorm skulle dennas nästa bett inte vara giftigt, medan därefter följande bett skulle vara det. Formeln påverkar inte eventuella skador giftet orsakat, men dessa kan läkas på naturlig väg eller med hjälp av EXORCERA SKADA.

Varje extra magnitud ger en av följande effekter:

- Räckvidden ökas med 15 meter.
- Effektområdet utökas med ett mål.
- Formeln kan användas mot ännu en dos gift i samma mål (inte nödvändigtvis samma typ av gift)

EXORCERA ONDA TANKAR

EFFEKTOMRÅDE: 1 mål

RÄCKVIDD: Beröring

VARAKTIGHET: varierar (se nedan)

(Är målet omedvetet eller gör motstånd drar du offrets PSY från CL samtidigt som du lägger Formelns magnitud och användarens Grad av Fullkomlighet till CL).

Det finns två slags onda tankar, dels de hos en person eller varelse som vill skada någon eller något,



slukad av skrivandet att han inte märkte hur de två från Underrättelsecellen dök upp bakom honom. När kvinnan tog till orda var han nära att hoppa ur stolen.

Han snodde sunt, och där stod de — en man och en kvinna klädda i den pseudo-uniform Revisorer bar på "officiella" uppdrag sedan Brödraskapet grundades: mörkblå kostymer och polariserande glasögon. De flesta skulle ta dem för vilken korporations säkerhetsfolk som helst, men al-Quarim visste bättre än så. De höll fram sina ID-kort, och han studerade dem noga. De verkade äkta.

"Skulle ni vilja följa med oss, tack? Vi skulle vilja ställa några frågor angående er story", sade kvinnan. Mannen stod tyst kvar med orörligt stenansikte, men ett svagt leende speglade på kvinnans läppar. "Det är ok, ingen fara. Det är bara det att du lyckats göra ett antal hyfsat högt uppsatta individer intresserade av ditt researcharbete, och de skulle vilja höra hela historien från den som vas-kat fram alltihop."

Hon log mot honom än en gång, och al-Quarim besvarade leendet. "Visst, visst", sade han, reste sig snabbt, drog på sig rocken och samlade ihop sina anteckningar. Han ville vara säker på att kunna lägga fram alla fakta så rätt och snabbt som möj-





ligt — på första försöket. Han hade kallats till utfrågningar förut, och han visste att folket på Andra Direktoratet uppskattade att man fick med alla fakta på en gång.

När de klev ut ur hissen och banade sig väg mot Krönikörens entré försökte sig al-Quarim på ett skämt riktat till de två som slöt upp tätt intill honom på ömse sidor: "Brukar ni göra sånt här ofta? Ni är lite väl påflugna för att vara ute på första träffen?" Ingen av Revisorerna skrattade — de drog inte ens på munnen.

"Tuffa typer", mumlade al-Quarim mest för sig själv. Det skulle bli hans sista ord.

Trion steg ut på trottoaren och satte av mot Katedralen tre kvarter därifrån. Medan de stod och väntade på grön gubbe lösgjorde sig en storvuxen, skallig man ur folkmängden och drog fram en eldkastare han hållit gömd under sin stora rock. De två Revisorerna grep efter sina pistoler, men när de hade fått fram dem var det redan för sent. Innan han ens hann skrika var al-Quarim omvärld av lågor.

Lömmördaren hann inte ta mer än två steg förrän Revisorerna öppnade eld. En av kulorna träffade bränsletanken, och mannen uppslukades av en än större eldpelare än den som förintat al-Quarim och hans anteckningar.

Den kvinnliga Revisorn tittrade på sin partner och sade med en grimas: "Det lär bli ett helvete att förklara det här."

och dels något som snarast får kallas mental obalans eller en form av sinnessjukdom. Denna Formel kan "bota" det första slaget av onda tankar — målet ser plötsligen omvärlden och till och med Formelns användare, med nya och vänligare ögon.

Effekten varar i 1T6 stridsrundor, under vilka målet är oförmöget till handlingar som kan skada andra. Målet är dock alltid förmöget att försvara sig.

Varje extra magnitud ger en av följande effekter:

- Räckvidden ökas med 15 meter.
- Effektområdet utökas med ett mål.
- Formelns varaktighet ökas 1T6 SR.

Med fyra extra magnituder kan användaren bota den andra typen av onda tankar: sinnessjukdom. Ytterligare extra magnituder kan krävas för särskilt invecklade och djupa former av galenskap.

EXORCERA MÖRKA INFLUENSER

EFFEKTOMRÅDE: 1 mål

RÄCKVIDD: Beröring

VARAKTIGHET: varierar (se nedan)

(Är målet omedvetet eller gör motstånd drar du offrets PSY från CL samtidigt som du lägger Formelns magnitud och användarens Grad av Fullkomlighet till CL).

EXORCERA MÖRKA INFLUENSER är i princip identisk med UTDRIVNING i Förändringens Konst.

Formeln används för att återomvända Kättare. Formelns magnitud måste vara högre än Kättarens Rang. Lyckas användaren omvänds Kättaren fullständigt, och målet visar inga som helst tecken på influenser från den Mörka Symmetrin. Misslyckas användaren sänks Kättarens Rang ett steg. Ett nytt försök att EXORCERA MÖRKA INFLUENSER kan göras först efter 24 timmar.

EXORCERA MÖRKA INFLUENSER gör bara exakt det namnet antyder och påverkar inte de eventuella bieffekter den Mörka Symmetrins influenser kan ha orsakat (sjukdomar, infektioner etc). Dessa kan dock läkas separat.

Varje extra magnitud ger en av följande effekter:

- Räckvidden ökas med 15 meter.
- Effektområdet utökas med ett mål.

ELEMENTENS KONST

Denna Konst låter sina användare komma i nära kontakt med världen omkring dem. Elementalister ser vanligtvis universum som en trädgård och Brödrskapet som dess trädgårdsmästare. Elementalister ges i sitt arbete en ytterst god inblick i världens fundamentala funktioner, och det är tack vare denna insikt de kan fokusera sin mentala kraft på att omskapa världen så att den passar deras syften.

De Fyra Elementens Konst är ovanlig på så sätt att den endast innehåller fyra Formler, men var och en av dessa kan baseras på vilket som helst av de fyra traditionella elementen (jord, eld, vind och vatten). Detta gör denna aspekt av Konsten till den bredaste av alla, och spelare kan med lite fantasi använda dess krafter till en hel del (exempelvis genom att låta en Jordvägg fungera som bro).

ELEMENTVÄGG

EFFEKTOMRÅDE: 1 x 1 meter

RÄCKVIDD: 15 meter

VARAKTIGHET: 1 minut

SKADA: varierar

Skapar en vägg av turbulenta vindar som kan användas som sköld, för att blockera en passage eller helt enkelt för att skada en fiende. Formen vindarna antar beror på antalet magnituder som lagts ned i Formeln.



Med varje extra magnitud kan användaren lägga till en av följande effekter:

- Effektområdet ökas till MG x MG (en vind vägg av tredje magnituden mäter alltså 3 x 3 meter).
- Lägg till en tredje dimension (en ELEMENTVÄGG MG 2 mäter då 1 x 1 x 1 meter). Varje ytterligare MG lägger till en meter (MG 3 blir alltså 2 x 2 x 2 meter).
- Ändra elementet väggen består av — från vind till vatten, vatten till jord och jord till eld (en ELEMENTVÄGG MG 4 ändras till eld)
- Förläng väggens varaktighet med 5 minuter för var ytterligare magnitud.
- Räckvidden ökas med 15 meter.

En VINDVÄGG har rustningsfaktor 1 och tål 10 poängs skada för var meters tjocklek. VINDVÄGGEN förstörs när skadan nått 0 och dör bort när dess tid gått ut. Alla som hamnat inuti en VINDVÄGG måste slå ett lyckat SMI-slag för att slås till marken.

En VATTENVÄGG har rustningsfaktor 2 och tål 20 poängs skada för var meters tjocklek. Tack vare vattnets brytningseffekt ger en VATTENVÄGG anfallande varelser CL -1 att träffa (per meters tjocklek). VATTENVÄGGEN faller till marken då dess tid gått ut — det försvinner alltså inte, utan förlorar bara formen som vägg. Alla som hamnat inuti en VATTENVÄGG måste slå ett lyckat SMI-slag för att slås till marken. Figurer som slagits till marken börjar nu att drunkna på det vattentäckta underlaget, och tar 1T6 poäng skada per SR.

En JORDVÄGG har rustningsfaktor 3 och tål 30 poängs skada för var meters tjocklek. JORDVÄGGENS varaktighet är permanent — till dess någon river ned den. En JORDVÄGG hindrar naturligtvis fri sikt. Man kan inte hamna inuti en JORDVÄGG, men den kan fås att falla över ett mål. Målet tar 1T6 poäng skada för var meters tjocklek på JORDVÄGGEN.

En ELDVÄGG hindrar fri sikt. Den har ingen rustningsfaktor, men kan inte heller förstöras (fast den kan släckas med motsvarande mängd vatten). ELDVÄGGEN försvinner ut i tomma intet sedan dess tid gått ut. Den som hamnat inuti en ELDVÄGG tar 1T6 skada per SR de befinner sig inom ELDVÄGGEN.

ELEMENTSFÄR

EFFEKTOMRÅDE: 1 ruta (1,5 meter)

RÄCKVIDD: 15 meter

VARAKTIGHET: Ögonblicklig

SKADA: varierar (#TO 3; SY: 0)

Denna Formel skapar en explosiv vindsfär som påverkar alla som står i den ruta Formeln verkar i.

Med varje extra magnitud kan användaren lägga till en av följande effekter:

- Öka splitterytan (SY) med en ruta.
- Öka antalet träffområden (#TO) med ett.
- Ändra elementet sfären består av — från vind till vatten, vatten till jord och jord till eld (en ELEMENTSFÄR MG 3 består då av jord).
- Räckvidden ökas med 15 meter.

En VINDSFÄR tvingar alla mål att slå ett lyckat SMI-slag för att inte slås omkull.

En VATTENSFÄR tvingar alla mål att slå ett lyckat SMI-slag för att inte slås omkull. Formeln gör dessutom 1T3 poäng skada på varje TO.

En JORDSFÄR tvingar alla mål att slå ett lyckat SMI-slag för att inte slås omkull. Formeln gör dessutom 1T4 poäng skada på varje TO.

En ELDSFÄR tvingar alla mål att slå ett lyckat SMI-slag för att inte slås omkull. Formeln gör dessutom 1T6 poäng skada på varje TO.

ELEMENTSTÖT

EFFEKTOMRÅDE: 1 mål

RÄCKVIDD: 15 meter

VARAKTIGHET: Ögonblicklig

SKADA: varierar

Denna Formel skapar en vindstöt som påverkar ett mål i användarens siktlinje.

Med varje extra magnitud kan användaren lägga till en av följande effekter:

- Effektområdet utökas med ett mål.
- Ändra elementet stöten består av — från vind till vatten, vatten till jord och jord till eld (en ELEMENTSTÖT MG 2 består då av vatten).
- Räckvidden ökas med 30 meter.
- Skadan ökas med +2.

Med två extra magnituder kan användaren bortse från restriktioner gällande siktlinjen — det räcker om målet är inom räckhåll för att det ska påverkas.

En LUFTSTÖT tvingar alla mål att slå ett lyckat SMI-slag för att inte slås omkull.

En VATTENSTÖT tvingar alla mål att slå ett lyckat SMI-slag för att inte slås omkull. Formeln gör dessutom 1T6 poäng skada.

En JORDSTÖT tvingar alla mål att slå ett lyckat SMI-slag för att inte slås omkull. Formeln gör dessutom 1T6+2 poäng skada.

En ELDSTÖT tvingar alla mål att slå ett lyckat SMI-slag för att inte slås omkull. Formeln gör dessutom 1T6+4 poäng skada.

MOTSTÅ ELEMENT

EFFEKTOMRÅDE: 1 mål

RÄCKVIDD: Beröring

VARAKTIGHET: 1 minut

Denna Formel gör målet immun mot effekterna av några eller alla element — effekterna av Formler ur De Fyra Elementens Konst inräknade. Grundformeln skyddar bara mot vind.

Med varje extra magnitud kan användaren lägga till en av följande effekter:

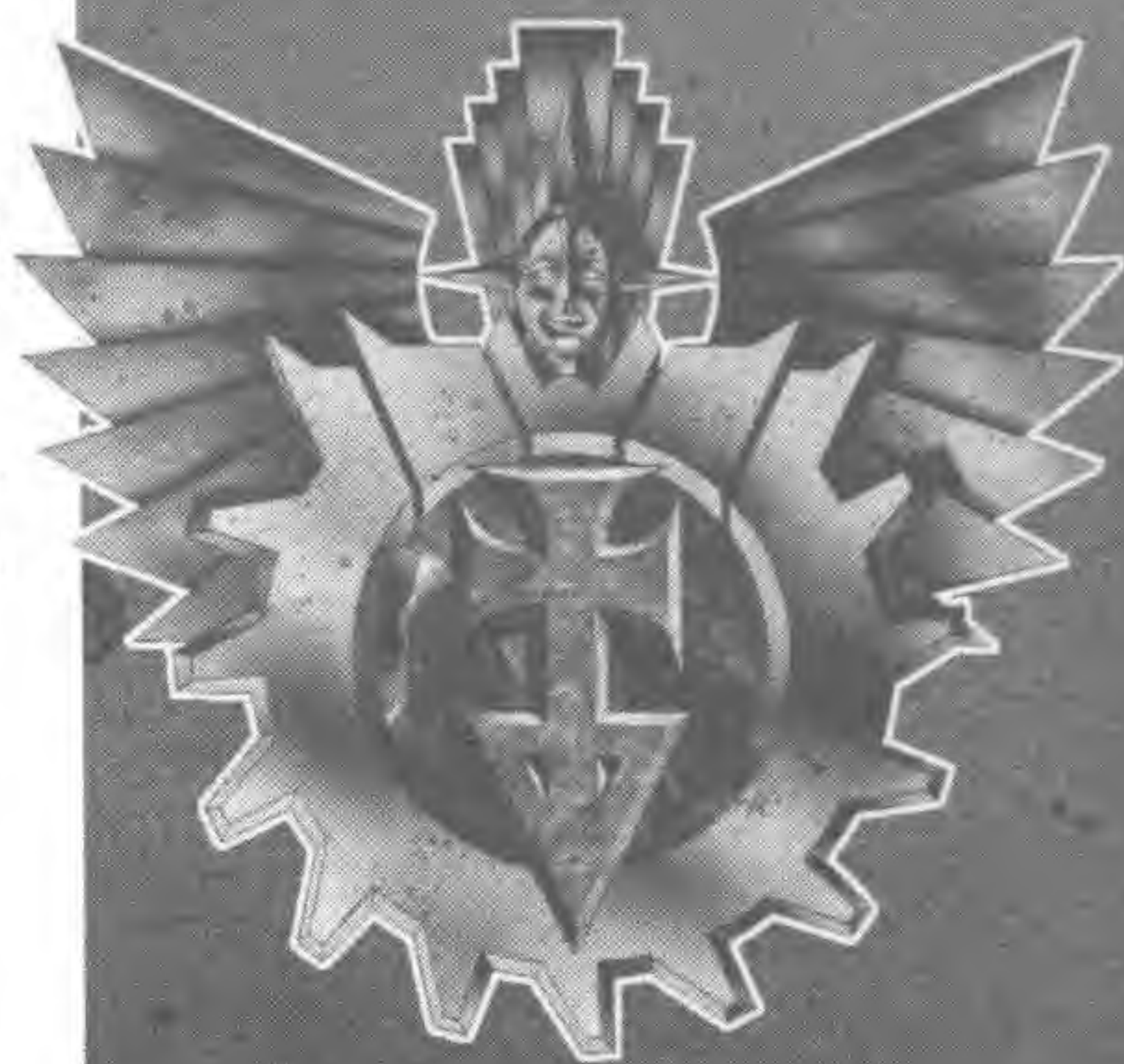
- Effektområdet utökas med ett mål.
- Ändra det element som motstår — från vind till vatten, vatten till jord och jord till eld (en MOTSTÅ ELEMENT MG 2 motstår då vatten).
- Räckvidden ökas med 15 meter.
- Formelns varaktighet ökas med 5 minuter.

MOTSTÅ VIND skyddar mot kylan och att slås omkull av vinden.

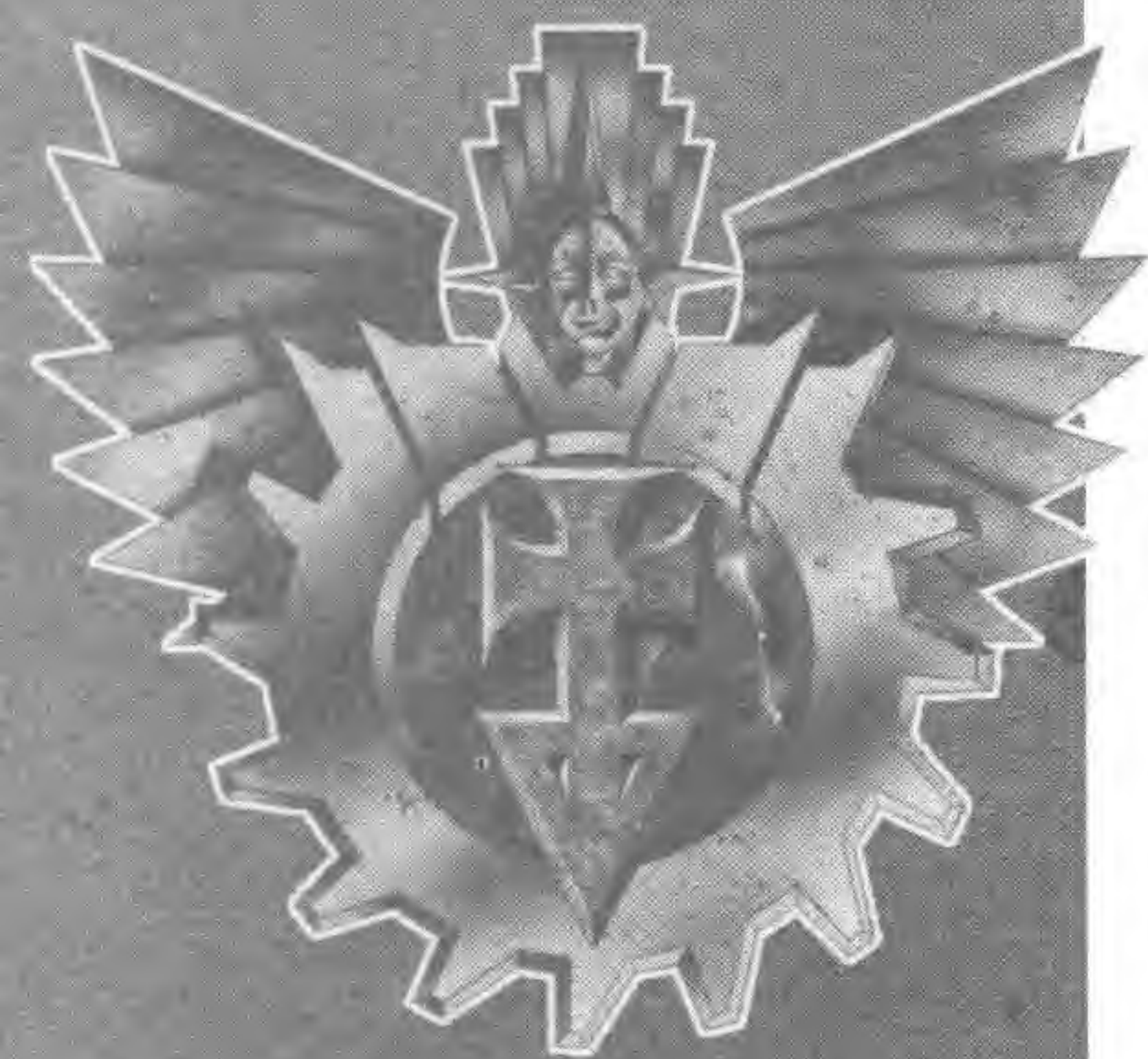
MOTSTÅ VATTEN tillåter målet att andas fritt under vatten och förhindrar att målet slås omkull eller påverkas av strömmar.

MOTSTÅ JORD tillåter målet att andas fritt under jord (mycket lägligt om du skulle begravas levande) samt att röra sig genom jord i normal promenadtakt.

MOTSTÅ ELD gör målet immun mot eld och dess effekter.



*Lönnmördaren
hann inte ta mer
än två steg
förrän Revisio-
rerna öppnade
eld. En av
kulorna träffade
bränsletanken,
och mannen
uppslukades av
en än större
eldpelare än den
som förintat al-
Quarim och
hans
anteckningar.*



“Du”, sade han mellan hårt sammanbitna tänder. “Du måste lyssna på mig, och lyssna noga. Jag har inte långt kvar.”

AVFÄLLINGEN

Revisor Ralston stapplade in i Gibson-katedralen och föll ihop på kyrkorummets golv. “Kardinalen”, skrek han, “är Kardinalen här?” Två unga Missionärer fick syn på honom och släpade in honom i ett privat rum innanför kyrkorummet. En av dem satte iväg efter Kardinalen medan den andre stannade kvar för att sköta om Revisorns sår.

Plötsligt kom Ralston till liv igen. Febern orsakad av den infektion som rasade i hans kropp kom honom att bada i svett. Han satte sig tvärt upp och ropade än en gång på Kardinalen, en föll utmattad tillbaka ned på soffan han placerats i. Så upptäckte han den ängslige unge Missionär som böjde sig över honom för att badda hans panna.

Ralston tog tag i pojken armar och höll fast dem i ett skruvstädslignande grepp som tog all hans kraft i an-

Eftersom Inkvisitorer endast tillåts utöva en Konst lade Inkvisitionen ned mycket energi på att skapa en Konst som skraddarsyddes för deras behov. De komponerade en Aspekt som helt och hållet inriktades på att påverka andras medvetanden. Samtliga Inkvisitorer praktiserar inte denna Konst — men de som gör det finner det mindre frustrerande att förhöra misstänkta Kättare.

Manipulationens Konst har en hel del gemensamt med såväl Förutskickelsens som Förändringens Konster, men den har också några helt nya Formler. Fler-talet Inkvisitorer använder sig av denna Konst, eftersom de finner att den är till största möjliga hjälp för att lösa deras uppgifter.

SUGGERERING

EFFEKTOMRÅDE: 1 mål

RÄCKVIDD: Beröring

VARAKTIGHET: Ögonblicklig

(Är målet omedvetet eller gör motstånd drar du offrets PSY från CL samtidigt som du lägger Formelns magnitud och användarens Grad av Fullkomlighet till CL).

Denna Formel låter användaren utföra en kortare SUGGERERING mot målet, som kommer att tro på vad användaren säger — även om det som sägs är en direkt lögn. En Inkvisitor skulle exempelvis kunna få en Kättare att tro att de är vänner. CL kan modifieras uppåt eller nedåt beroende på om det användaren suggererar målet till att tro är lätt att svälja eller i det närmaste omöjligt att gå på. Formelns effekt är permanent till dess någon annan ger offret trovärdiga bevis på motsatsen. Skulle din SUGGERERING misslyckas kommer målet antagligen att titta konstigt på dig eftersom du sagt något så uppenbart falskt — sen anfaller målet.

Exempel: du lyckas suggerera en av Cybertronics vakter till att tro att du inte alls gjort dig skyldig till intrång — trots att han kommer på dig med att gå igenom skrivbordet hos en av Cybertronics styrelsemedlemmar. Vakten kommer att gå sin väg i tron att allt står rätt till, men skulle någon annan upptäcka dig och slå larm kommer han snart att förstå hur det egentligen ligger till.

Med varje extra magnitud kan användaren lägga till en av följande effekter:

- Effektområdet utökas med ett mål.
- Räckvidden ökas med 15 meter.

AVSLÖJA SANNING

EFFEKTOMRÅDE: 1 mål

RÄCKVIDD: Beröring

VARAKTIGHET: 1 minut

(Är målet omedvetet eller gör motstånd drar du offrets PSY från CL samtidigt som du lägger Formelns magnitud och användarens Grad av Fullkomlighet till CL).

Användaren kan med hjälp av denna Formel avgöra huruvida målet talar sanning eller ej. Detta gör naturligtvis AVSLÖJA SANNING extremt användbar för Inkvisitorer som håller någon i förhör. Målet har ingen som helst möjlighet att avgöra huruvida Formeln har använts — vare sig användaren misslyckas eller lyckas.

Med varje extra magnitud kan användaren lägga till en av följande effekter:

- Effektområdet utökas med ett mål.
- Räckvidden ökas med 15 meter.
- Formelns varaktighet ökas med 5 minuter.

TELEPATISKT BUDSKAP

EFFEKTOMRÅDE: 1 mål

RÄCKVIDD: 100 rutor (150 m)

VARAKTIGHET: Ögonblicklig

(Är målet omedvetet eller gör motstånd drar du offrets PSY från CL samtidigt som du lägger Formelns magnitud och användarens Grad av Fullkomlighet till CL).

Användaren kan sända ett budskap på 25 ord till någon annan med hjälp av TELEPATI. Ingen utom avsändaren och mottagaren märker att budskapet sänts. TELEPATISKT BUDSKAP kan också användas till att störa en annan Formel-användares koncentration.

Med varje extra magnitud kan användaren lägga till en av följande effekter:

- En extra mottagare.
- Räckvidden ökas med 150 meter.
- Öka budskapets längd med 25 ord.

TELEPATI

EFFEKTOMRÅDE: 1 mål

RÄCKVIDD: 15 meter (15 m)

VARAKTIGHET: Ögonblicklig

(Är målet omedvetet eller gör motstånd drar du offrets PSY från CL samtidigt som du lägger Formelns magnitud och användarens Grad av Fullkomlighet till CL).

Denna Formel är densamma som TELEPATI från Förutskickelsens Konst.

Användaren kan känna av målets medvetande och få ett ja/nej-svar på de frågor målet kan svara på. Misslyckas frågan kan den ställas på nytt först efter 24 timmar. Vare sig frågan misslyckas eller ej märker målet aldrig att det utsatts för TELEPATI.

Eftersom svaret kommer från målets eget medvetande kan TELEPATI inte göra skillnad på minnen som inplanterats eller raderats av DOMINATION respektive verkliga minnen. Frågorna måste framställas i presens eller imperfekt — frågor som framställs i futurum kan inte besvaras med mindre än att målet har möjlighet att förutspå framtida händelser. TELEPATI används ofta när ett mål inte reagerar på HYPNOS, eller när användaren har anledning att vara subtil.

Exempel: “Deltog ni i lönnmordet på Inkvisitor Marcus?” Lyckas användaren känns ett jakande eller nekande svar i hans eller hennes medvetande. Misslyckas användaren händer ingenting.

HYPNOS

EFFEKTOMRÅDE: 1 mål

RÄCKVIDD: 3 rutor (4,5 m)

VARAKTIGHET: Till dess den upphävs; maximalt 24 timmar

(Är målet omedvetet eller gör motstånd drar du offrets PSY från CL samtidigt som du lägger Formelns magnitud och användarens Grad av Fullkomlighet till CL).

Denna Formel är densamma som HYPNOS från Förändringens Konst.

Användaren får målet att falla i djup HYPNOS. Målet kan sedan beordras att utföra handlingar som målet normalt skulle klara av och som inte utsätter honom eller henne för uppenbara risker.

Målet kommer att minnas vad som hänt under HYPNOSen — för såvitt minnena inte raderats med hjälp

av DOMINATION — men kommer inte automatiskt att vara medveten om att han eller hon har hypnotiserats.

Misslyckas försöket händer ingenting. Målet märker ingenting av det misslyckade försöket att hypnotisera honom eller henne. Inkvisitorer använder ofta denna Formel för att tvinga fram sanningen under sina förhör. Formeln kan också användas till att programmera en person att utföra en viss handling vid ett senare tillfälle eller på en förutbestämt signal.

DOMINATION

EFFEKTOMRÅDE: 1 mål

RÄCKVIDD: 3 rutor (4,5 meter)

VARAKTIGHET: Ö eller 6 timmar

(Är målet omedvetet eller gör motstånd drar du offrets PSY från CL samtidigt som du lägger Formelns magnitud och användarens Grad av Fullkomlighet till CL).

Denna Formel är densamma som DOMINATION från Förändringens Konst.

Användaren kan radera ett måls minnen eller plantera nya på de gamlas plats. I korta drag räcker DOMINATION MG 3 för att radera enkla minnen (exempel: "Glöm denna konversation"). Processen är omedelbar och kräver endast ett lyckat färdighetsslag.

Längre eller mer komplicerade minnen kan kanske kräva MG 10 (exempelvis en operation som "ersätt tre månaders tortyr med semester på Venus") samt att

målet är hypnotiserat eller drogat, eftersom det kan ta flera dagar att göra av med så många magnituder.

Formeln används ofta till att radera minnen av förhör, hemliga uppdrag eller hypnotiseringar.



MENTALISMENS KONST

Denna Konst gör det möjligt för medlemmar av Brödraskapet att lyckas med de mest fantastiska saker, saker som andra människor finner det nästan omöjligt att ens förstå, och än mer omöjligt att själva utföra. Merparten av Konstens aspekter inriktar sig på att påverka andra, vilket är alldeles utmärkt om användaren ingår i en grupp — särskilt en grupp Bröder. För användare som utför större delen av sitt arbete i ensamhet är påverkandet av andra dock inte det mest intressanta.

Mentalismens Konst gör det möjligt för användaren att fokusera sina mentala krafter inåt, på sig själva. Med hjälp av sina mentala krafter kan Mentalisterna därmed förvandla sig till rena rama övermänniskor. Denna aspekt av Konsten föredras av Bröder som oftast inte har någon annan att ty sig till än sig själva, som exempelvis Ärkeänglar och Revisorer.

SKICKLIGHET

EFFEKTOMRÅDE: Personlig

RÄCKVIDD: Personlig

VARAKTIGHET: Koncentration

Med denna Formel kan du öka ditt FV i vilken färdighet du vill, vare sig du redan har färdigheten eller ej. Om du redan har färdigheten ger SKICKLIGHET dig FV +1 i färdigheten. Med varje extra magnitud kan användaren lägga till en av följande effekter:

- Användarens FV ökas med +1.
- Formeln varar i 1 minut utan att användaren behöver koncentrera sig på den. Nedräkningen börjar omedelbart efter det att Formeln framsagts.
- Formelns varaktighet ökas med 5 minuter.

Med två extra magnituder kan du använda en färdighet som om du hade lagt ett uppväxttillval på

den — trots att du inte gjort det. Färdigheten kan sedan förbättras genom att lägga till fler magnituder, precis som om du redan hade haft färdigheten.

Ärkeänglar använder SKICKLIGHET till att öka sitt FV i Tunga automatvapen under luftstrider. Inkvisitorer använder den ibland för att öka sitt FV i Förhörsteknik.

Formeln kan användas till att öka färdighetsvärdet i andra Formler.

SNABBHET

EFFEKTOMRÅDE: Personlig

RÄCKVIDD: Personlig

VARAKTIGHET: 1 minut

Denna Formel lägger +1 till användarens rörelseförmåga och ger dessutom användaren en extra handling per SR. Med varje extra magnitud kan användaren lägga till en av följande effekter:

- Ytterligare +1 läggs till användarens rörelseförmåga.
- Formelns varaktighet ökas med 5 minuter.

OSÅRBARHET

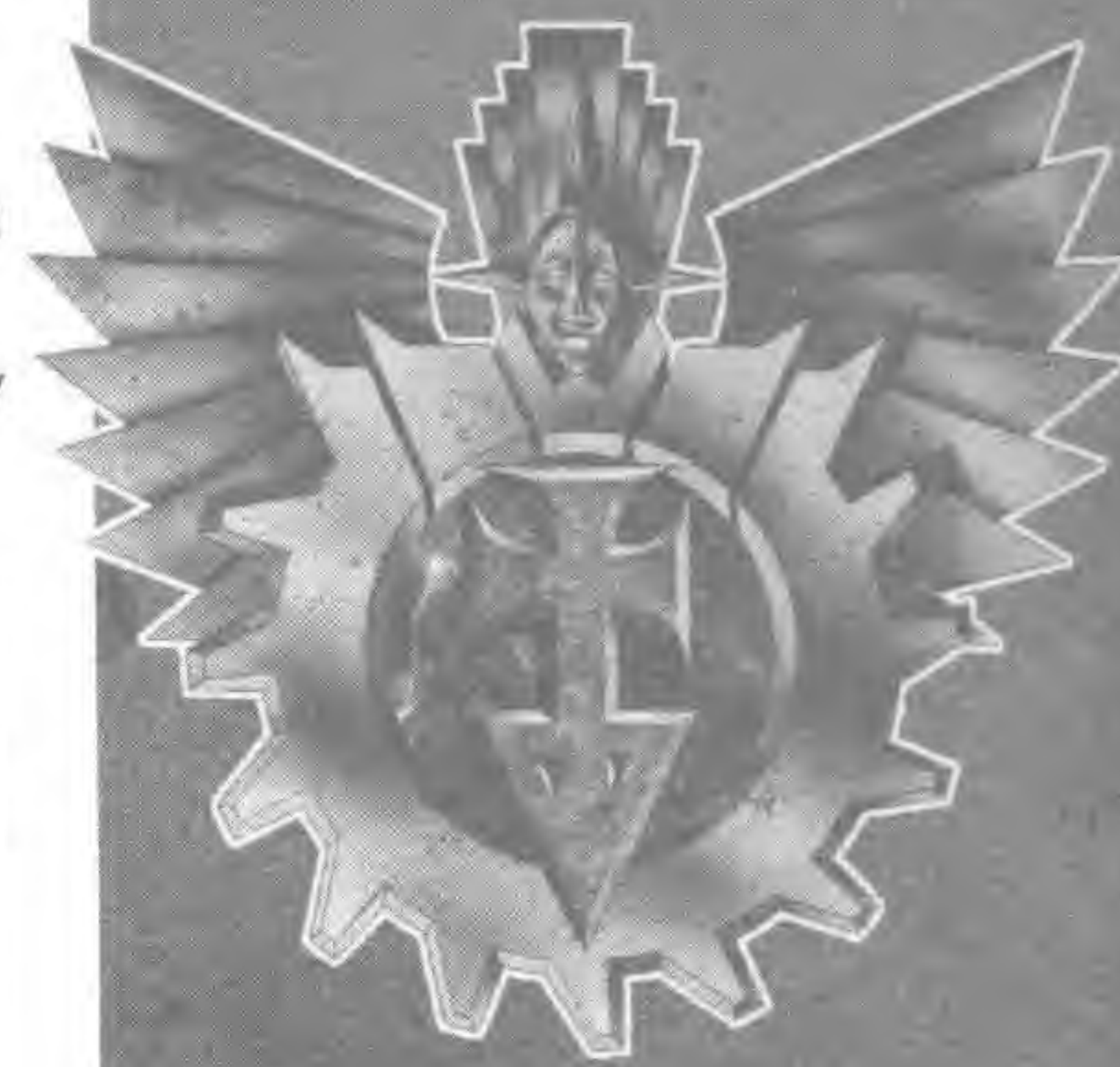
EFFEKTOMRÅDE: Personlig

RÄCKVIDD: Personlig

VARAKTIGHET: 1 minut

Formeln OSÅRBARHET ger dig rustningsfaktor 1 på samtliga kroppsdelar. Rustningsfaktorn läggs till den rustning användaren eventuellt bär.

Exempel: Inkvisitor Paolo bär en skottsäker väst som ger honom rustningsfaktor 3 på bröstorg och mage. Paolo använder OSÅRBARHET, och har nu rustningsfaktor 1 över hela kroppen, förutom över bröstorg och mage där han har 4.



språk. "Du", sade han mellan hårt sammanbitna tänder. "Du måste lyssna på mig, och lyssna noga. Jag har inte långt kvar."

"Frank gick för att hämta honom", stammade pojken. Han hade aldrig sett någon dö förut, men att döma av utseendet hos mannen som höll honom — gjorde honom illa — var han bara sekunder ifrån att göra det för första gången. Han försökte vrida sig loss, men Revisorn vägrade släppa taget.

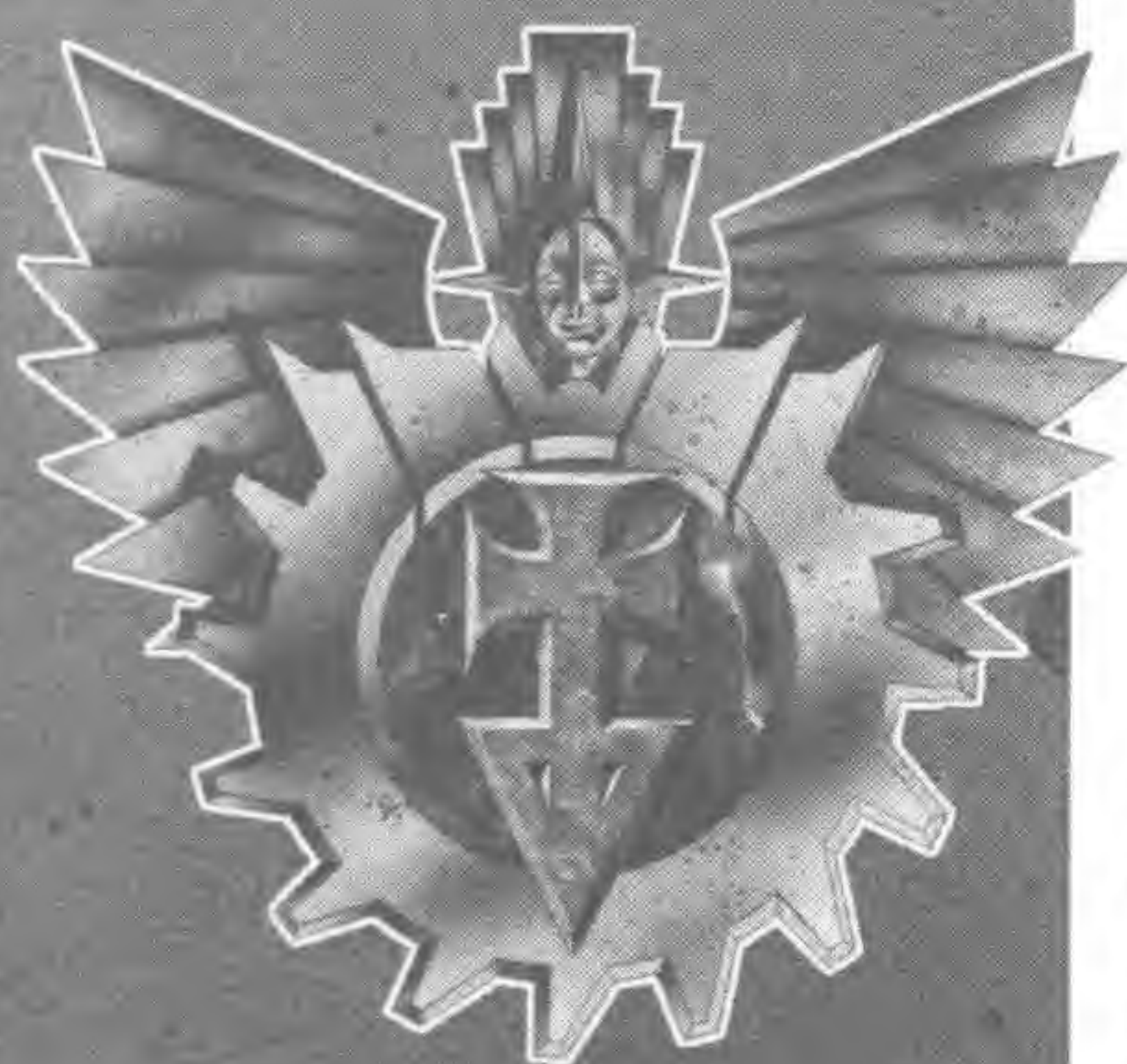
"Nej", sade han, "du får inte lämna mig. Lyssna nu."

Pojken nickade sakta och slappnade av. Revisorn lossade greppet något, men tvingades sekunden efteråt släppa helt och hållet när han genomförs av en fruktansvärd hostattack. När den gått över var hans läppar röda, och en rännil av blod letade sig nedför hans haka.

Revisorn torkade sig om haka och mun och började tala med plågad röst. "Det är Marcon Primus", rosslade han. Det lät som om hans lungor höll på att fyllas av vätska. "Han lever — förstår du, pojk? Han lever."

"Han är där ute i djungeln, över 400 kilometer uppför Rio Muerte. Otroligt. Han har blivit Kättare, den största hädelse jag någonsin sett." Revisorns ögon var vidöppna nu, och för ett ögonblick fick pojken för sig att de skulle trilla ur sina hålor om mannen drabbades av ännu en hostattack.

"Han har lyckats ta kon-



*Revisorn
torkade sig om
haka och mun
och började
tala med
plågad röst.
"Det är Marcon
Primus",
rosslade han.
Det lät som om
hans lungor
höll på att
fyllas av vätska.
"Han lever —
förstår du,
pojke? Han
lever."*

Med varje extra magnitud kan användaren lägga till en av följande effekter:

- Ytterligare +1 läggs till rollpersonens RF.
- Formeln varar i ytterligare 5 minuter.

EGOSURGERI

EFFEKTOMRÅDE: Personlig

RÄCKVIDD: Personlig

VARAKTIGHET: Ögonblicklig

Denna Formel liknar EXORCERA SKADA ur Exorcismens Konst, men kan endast läka användaren. Formeln helar omedelbart upp till 1T6 kroppspoäng skada, stoppar omedelbart blodflöde samt eventuell förlust av KP till följd av blodförlust. Formeln kan dock inte "hela" användaren till fler KP än han eller hon normalt har. Med varje extra magnitud läggs 1T6 till Formelns effekt.

Med två extra magnituder läker EGOSURGERI en kritiskt skadad lem till full användbarhet — men återställer då inte några kroppspoäng.

Med fyra extra magnituder läker EGOSURGERI en kritiskt skadad bröstorg eller mage om Formeln används inom fem stridsrundor efter det att skadan uppstått. Inte heller i detta fall återställer Formeln förlorade kroppspoäng.

Man kan aldrig läka en kritisk huvudskada.

FÖRBÄTTRA EGO

EFFEKTOMRÅDE: Personlig

RÄCKVIDD: Personlig

VARAKTIGHET: 1 minut

Denna Formel liknar SKICKLIGHET, men förbättrar grundegenskaper istället för färdigheter: FÖRBÄTTRA

EGO lägger +1 till den valda grundegenskapen. Detta kan förändra vissa av dina stridsvärden, så se till att du har koll på dem när du förbättrar en grundegenskap. Du kan också använda FÖRBÄTTRA EGO till att höja ett särskilt stridsvärde.

Med varje extra magnitud kan användaren lägga till en av följande effekter:

- Ytterligare +1 till någon av rollpersonens färdigheter, grundegenskaper eller stridsvärden.
- Formelns varaktighet ökas med 5 minuter.

FLYGA

EFFEKTOMRÅDE: Personlig

RÄCKVIDD: Personlig

VARAKTIGHET: Koncentration

Denna Formel liknar LEVITATION ur Kinetikens Konst, men uppvisar några distinkta skillnader. Formeln låter användaren stiga upp i luften med en hastighet av 15 meter per handling. Användaren kan dessutom välja att röra sig framåt genom luften med en hastighet av 15 meter per handling.

Med varje extra magnitud kan användaren lägga till en av följande effekter:

- Formeln varar i 1 minut utan att användaren behöver koncentrera sig på den. Nedräkningen börjar omedelbart efter det att Formeln framsagts.
- Formelns varaktighet ökas med 5 minuter.
- Öka den horisontella hastigheten med 15 meter per handling (räkna en handling som två sekunder om det skulle behövas).
- Rollpersonen kan bära med sig en lika tung last som han eller hon normalt kan bära stående på marken.

BIEFFEKTER

Att använda Konsten är på många sätt helt naturligt, samtidigt som det inte är det. Förmågan att använda den har under ett antal århundraden legat vilande i den mänskliga hjärnan, och för att uttrycka det hela i moderna termer kan vår hårdvara inte längre till fullo utnyttja mjukvarans möjligheter. Som i så många andra fall är det därför bäst att använda Konsten i lagom stora doser — när man använder den för mycket kan den få bieffekter. Vissa bieffekter kan vara till nytta för användaren, medan andra kan vara rena katastroferna.

Flertalet Bröder kommer att påpeka för dig att en bra tumregel är att inte använda fler Formler per dag än tre gånger din Grad av Fullkomlighet. Av och till måste du kanske bryta denna regel, men då måste du också vara beredd att ta konsekvenserna — och dessa kan ibland vara ganska vidriga. Å andra sidan kan du när du står inträngd i ett hörn använda några Formler extra för att bryta denna Mystikernas regel — i förhoppningen att ha tur och få en fantastisk bieffekt...

3T6 BIEFFEKT

3 Aj! Ett blodkärl sprängs i din hjärna och du drabbas av en mindre hjärnblödning. Du faller omedelbart medvetslös till marken, och du är ganska illa där — faktum är att du fallit i koma och behöver sjukhusvård. Efter 1T4+2 veckors vård är du på fötterna igen. Din PSY går ner till 0. En hjärnblödning kan läkas med EXORCERA SKADA MG 5.

4 Godnatt. Du förlorar medvetandet och svimmar på fläcken. Din PSY går ner till 0.

5 Hoppsan! Du känner ett ögonblicks kraftig yrsel, men lyckas hålla dig vid medvetande. Du känner dig dock ganska groggy och förlorar därför nästa handling. Din PSY halveras.

6 Du drabbas av en plötslig huvudvärk och känner hur en fjärdedel av din PSY går förlorad.

7-15 En känsla av eufori genomströmmar dig och du känner dig trygg i förvissningen att du använt dina förmågor i Kardinalens och Brödraskapets tjänst för mänsklighetens bästa. Fortsätt så.

16 Sådär ja, nu känns det bättre. Huvudvärken du börjat känna av verkar ha försvunnit. Du återfår 1T3 förlorade PSY-poäng.

17 Det där var ju ingenting! Faktum är att det inte krävde minsta lilla ansträngning från din sida, och därför återfår du alla PSY-poäng du gjorde av med på Formeln du nyss använde.

18 Bingo! Under ett nästan smärtsamt glasklart ögonblick fokuseras ditt inre öga, och världen blir med ens den bästa av alla tänkbara. Du känner dig underbart pigg och återfår samtliga förbrukade PSY-poäng.

CEREMONIELLA RITER

Av och till kommer du att befinna dig i en situation då du behöver lägga fler magnituder på en Formel än vad du har PSY-poäng till. Lyckligtvis måste du inte nödvändigtvis göra allt på egen hand — du kan ta hjälp av dina Bröder för att lägga deras kraft till din. På så sätt kan du utföra fantastiska saker som att levitera en hel folksamling eller läka en pluton sårade soldater.

Det finns dock en hake: för att använda Konsten på ett så kraftfullt sätt måste en ceremoniell rit utföras. Vilken Broder som helst som har förmågan att använda Formler kan leda en ritual, och endast andra användare kan delta.

Ritualen går till så att två eller fler Formel-användare fattar varandras händer, bildar en mänsklig kedja, och mässar de urgamla ord som förenar deras medvetanden till ett enda. Detta större medvetande består av de deltagande Brödernas PSY -1, som var Broder sparar för att bibehålla sitt individuella medvetande.

Den sammanlagda psykiska kraften kan sedan användas på en Formel som behärskas av minst en deltagare. Mängden magnituder som kan genereras begränsas av antalet Bröder som deltar i riten

multipliserat med den Grad av Fullkomlighet den i Formeln ifråga mest kunnige Brodern har.

Exempel: Tre Bröder förenas i en ceremoniell rit för att använda Formeln LEVITATION. Endast en av Bröderna kan denna Formel, men han har nått Fjärde Graden av Fullkomlighet inom denna Konst. 12 magnituder kan därför läggas på denna Formel (3 Bröder x 4 Grader av Fullkomlighet).

En ceremoniell rit är en känslig historia. Det tar en hel stridsrunda för var magnitud Bröderna lägger på Formeln att faktiskt få effekt. Formeln i exemplet ovan skulle därför ta 12 stridsrundor att fullborda. Skulle kedjan brytas misslyckas Formeln och var Broder förlorar PSY-poäng motsvarande mängden magnituder som lagts på Formeln delat med antalet deltagande Bröder. Om Bröderna i exemplet ovan endast lagt nio magnituder på Formeln, och denna sedan misslyckats, skulle var Broder ha förlorat tre PSY-poäng.

Förlorar man fler PSY-poäng än man har, förtvinar och dör ens själ. Bröder med låg PSY bör därför inte delta i en ceremoniell ritual om de inte befinner sig i en helt desperat situation, eftersom ritualen lätt kan få dödlig utgång.



troll över en grupp Kätterska Legionärer. Han har tvingat dem att lyda, att bygga — att bygga den där tingesten. Den där fruktansvärda tingesten.”

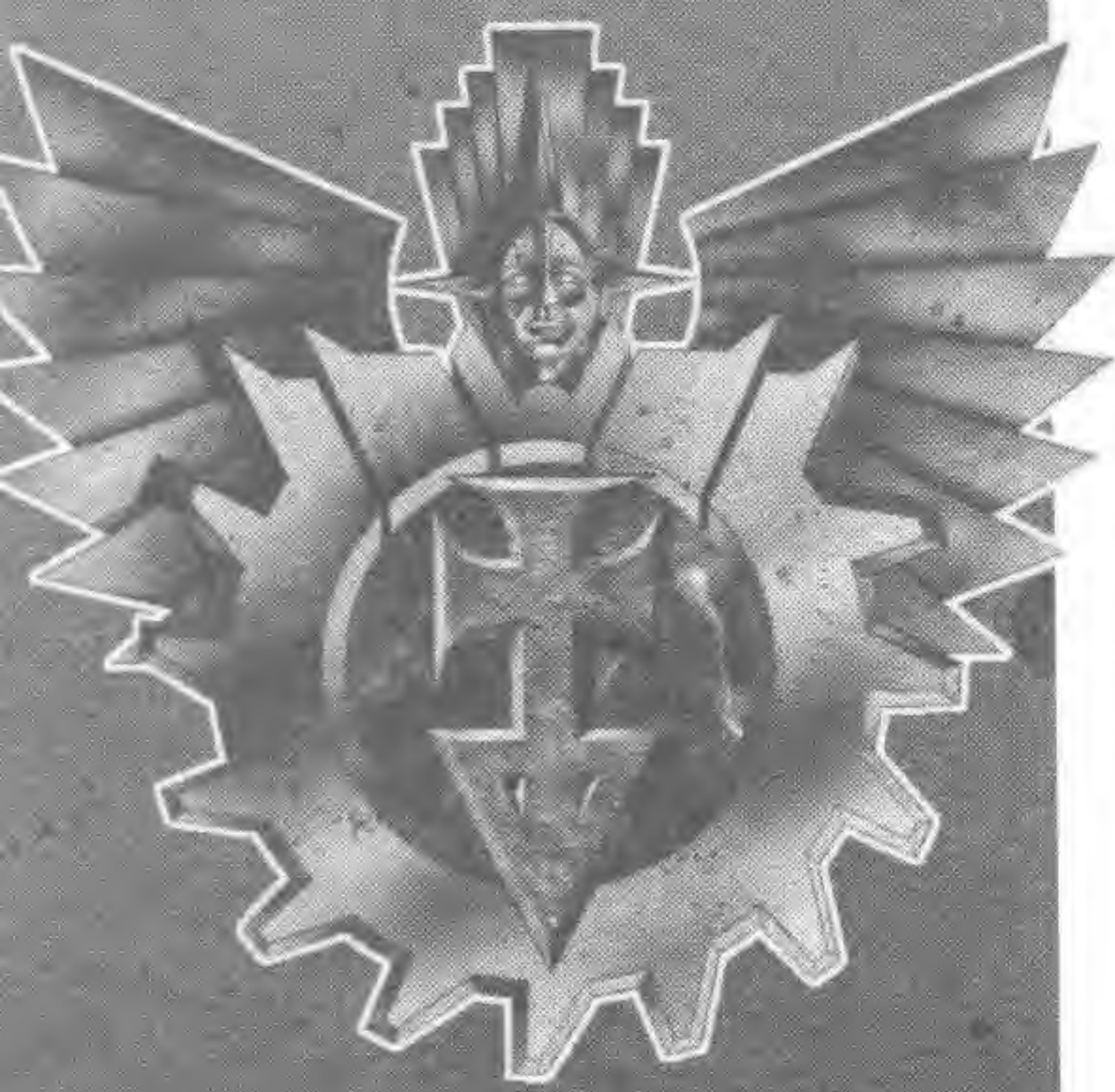
Revisorns röst blev svagare för vart ögonblick som gick. Pojken var övertygad om att det inte var långt kvar. Ralston darrade till, vek sig dubbel och spydde svart blod över golvet. Fortfarande dubbelvikt fortsatte han tala.

“Primus bygger en Katedral åt sig, en Mörk Katedral.” Med uppbådande av sina sista krafter lyckades Ralston sätta sig upp igen. Han grep tag i pojken armar för att hålla sig upprätt och lyckades med en sista frenetisk ansträngning få ur sig det han hade kommit hela vägen för att berätta.

“Förstår du inte?! Han håller allt vi håller heligt! Han har blivit en Mörkrets Kardinal, och om vi inte sätter stopp för honom kommer han att leda sin armé mot oss och förinta oss — förinta oss allihop!”

Revisorns ögon vändes inåt i hans ögonhålor och hans plötsligt kraftlösa kropp gled ned på golvet. Smärtan när huvudet med ett otäckt ljud slog emot stengolvet höll honom kvar i livet någon sekund ytterligare. “Han måste stoppas”, viskade mannen genom sina dödsryckningar. “Han måste stoppas.”





INGENSTANS

ATT FLY

Arnold Malcolm, flydde för sitt liv. Malcolm hade en gång tjänstgjort som gatupredikant för Missionen, men hade förförts av Ilian, en av Mörkrets Apostlar. Han hade bytt sida för att bli ett slags dubbelagent för sin mörka drottningens räkning. På något sätt — hur kunde han inte förstå, allt hade ju fungerat så perfekt — hade Inkvisitionen avslöjat honom. Nu var de honom i hämlarna, och han var väl medveten om att de skulle låta honom sona sitt brott — förmodligen med sitt liv.

UTRUSTNING

Till skillnad från människor inom många andra yrken behöver medlemmar av Brödraskapet inte göra sig besvär att köpa rustningar, vapen, kläder eller annan utrustning — Brödraskapet förser dem med allt sådant. Det Fjärde Direktoratet gör sitt yttersta för att Brödraskapets samtliga medlemmar ska få tillgång till den utrustning som krävs för att han eller hon ska kunna utföra

sitt arbete på bästa sätt. Även om Brödraskapets tillgångar är enorma är de inte ändlösa, men Kardinalen anser att hans folk ska ha det bästa.

Många av artiklarna som nämns nedan hittas endast inom Brödraskapet och kan oavsett erbjudet pris inte fås av köpare utanför Brödraskapet. Den som inte är medlem av Brödraskapet och ertappas med dess utrustning tas om hand på passande sätt.

INKVISITORER

STRIDSRUSTNING

Inkvisitorernas stridsrustning är en av de bästa i solsystemet. Under deras kläder finns en tung anti-ballistisk flerlayersrustning som ger dem rustningsfaktor 8 från halsen och nedåt. Deras typiskt spetsiga hjälmar har tillverkats i än fler och förstärkta lager, vilka skyddar Inkvisitorernas huvuden med rustningsfaktor 10.

En Inkvisitor Majoris' skyddsutrustning skiljer sig från en vanlig Inkvisitors endast i form och färg, inte

funktion. Inkvisitors stridsrustning är vanligtvis vit med röda utsmyckningar, men mer bombastiska Inkvisitorer har burit regnbågens samtliga färger — svart har dock särskilt reserverats för Inkvisitor Majores. De senare har dessutom dubbla lager axelskydd, medan Inkvisitorer endast har ett lager.

Flertalet Inkvisitorer är beväpnade med en Punisher-combo (se *Mutant Chronicles* sidorna 84, 179, 181 och 192), vilken består av en Punisher-pistol och ett Punisher-kortsvärd.

Dessutom bär de flesta Inkvisitorer en kopia av Codex Cardinalis hängande i bältet. Ibland döljs denna under kläderna, men bärs oftast med stolthet som ett tecken på deras ämbete.

KRAFTSTABILISATORN

Man kan se hur kraftfull en Inkvisitor — liksom andra användare av Konsten — är på antalet rör som sticker ut ur kraftstabilisatorn på hans eller hennes rygg. Vart och ett av rören bär en av de sju grundläggande färgerna i regnbågen, vilket symboliserar hur ljuset bryts genom den mänskliga hjärnans prisma.

Varje färg representerar en av Konstens sju aspekter, vilket innebär att man på rören på en persons rygg kan se vilken eller vilka aspekter han eller hon besitter kunskaper i. Minimiantalet rör på en kraftstabilisator är fyra, men om användarens kunskaper ligger inom färre än fyra aspekter bär ett eller flera rör samma färg i proportion till Broderns kunskaper.

Det maximala antalet rör på en kraftstabilisator är sju, och det är endast Kardinalen och ett antal medlemmar av Kurian som bär sådana kraftstabilisatorer. Dessa praktfulla anordningar som för tanken till påfågelsjärtar fungerar som tecken på makt inom Brödraskapet, och de som bär dem behandlas — med all rätt — med största respekt.



MYSTIKER

STRIDSRUSTNING

Mystiker ger sig inte lika ofta ut i strid som sina Bröder inom det Andra Direktoratet, men när vanligt folk ser dem utanför en katedral är de oftast på väg ut i strid. Mystikers kläder och rustning är på många sätt lik Inkvisitors, även om den förres kläder har en dragning åt det mer eleganta och axelskydden är rundare till formen. Mystikernas rustning är tåligare (rustningsfaktor 9), medan deras hjälmar är i princip identiska med Inkvisitorernas (rustningsfaktor 10).

Konstens Vaktare bär en ännu kraftigare rustning (rustningsfaktor 11 över hela kroppen), som inbegriper omfattande livsuppehållande system som designats för att hålla bäraren vid liv även sedan denne utsatts för svåra skador. Rustningen är så sofistikerad att den omedelbart läker kritiskt skadade lemmar och hämmar åtföljande blodförluster på ett sätt som motsvarar fullgod sjukhusvård — kroppsdelen blir alltså inte obrukbar.

En Väktares rustning inbegriper även en motsvarighet till en stridsläkarrobot. Väktaren kan när som helst aktivera denna för att återfå upp till 10 kroppspoäng. Skulle Väktaren förlora medvetandet till följd av sina skador sätts rustningens medicinska funktioner automatiskt igång. Dessa kan rädda livet på en Väktare som fått en kritisk skada i bröstorg eller mage, även om den endast återställer kroppspoängen i det eller de skadade områdena upp till noll. Väktaren förblir medvetslös.

Alla Mystiker bär med sig en kopia av Codex Cardinalis, vanligtvis gömd under deras fladdrande kläder. Naturligtvis bär de varsin kraftstabilisator i färger enligt deras unika förmågor.

REVISORER

Revisorerna är den enda av Brödraskapets yrkeskategorier som inte har försetts med en uniform av något slag. Som hemliga agenter klär de sig i stället på det sätt de anser passande för situationen. Eftersom merparten av deras arbete utförs på städernas gator eller på kontoren och styrelserummen högt där ovan, bär de sällan — om någonsin — stridsrustning.

Revisorerna hyser dock ingen större tillit till övriga delar av mänskligheten. Om de bedömer situationen som sådan att de kan klara det, bär de med all säkerhet en skottsäker väst (rustningsvärde 3, skyddar mage och bröstorg). Eftersom de oftast arbetar under täckmantel av att vara livvakter eller detektiver för Megakorporationer eller frilansföretag skulle en eventuell upptäckt att de bär skottsäkra västar inte innebära något avslöjande — det vore bara i linje med den roll de spelar.

Den typiske Revisorn ger sig oftast ut på gatorna

Flertalet Mystiker använder sig i strid av Punisher-combon, precis som sina Bröder inom Inkvisitionen. Konstens Vaktare ersätter ofta Punisher-combons kortsvärd med ett Violator-svärd (*Mutant Chronicles* sidan 192) för att få extra stor slagkraft.



iförd en normalmedborgares kläder. En del skämtar om att man kan se en Revisor på flera kilometers håll tack vare deras stora, standardiserade trenchcoats med höga kragar, men underhållningsprogram har gjort dessa rockar så populära att detta helt enkelt inte längre är sant.

Deras trenchcoats är ypperliga att gömma vapen under. Revisorer brukar föredra en Punisher-pistol i axelhölster som standardbeväpning, men när de jagar storvilt tar de med sig gatuversionen av HG-14 (*Mutant Chronicles* sidan 194) i den långa fickan som löper längs insidan av rockens högra framsida. De gillar också att använda Piranha Handgun som eldhandvapen.

Revisorerna är de enda av Brödraskapets medlemmar som inte bär med sig Codex Cardinalis, eftersom denna genast skulle avslöja dem. Flertalet Revisorer hävdar dock att de kan den utantill, och att det inte existerar någon Codex, någon lag, där de utför merparten av sitt arbete.



Malcolm störtade fram genom gatans folkmyller, vält soptunnor och gatustånd, armbågade och knuffade undan fotgängare under flykten. Bakom sig hörde han hur skott avfyrades ovan folkmassans huvuden — varningsskott för att skingra trängseln och få folk att ta skydd. Skotten följdes av ljudet av skrämde skrik och däcktjuten från hastigt inbromsande fordon.

En kula for surrande förbi Malcolms axel. Han kastade en snabb blick bakåt och såg Inkvisitorerna närma sig i rasande fart sedan den förut skyddande folkmassan skingrats för att avslöja den springande mannen som plötsligt kände sig fruktansvärt naken. Han fick syn på en dörröppning lite längre fram och satte av mot den.

Han insåg omedelbart sitt misstag — men vad skulle han ha gjort? Han hade redan varit förlorad om han hade fortsatt flykten nedför gatan. Det var bättre att försöka komma undan härinne — strunt samma hur små hans chanser än var att komma undan. De var hur som helst större här, än där ute.

Vad var det Codex Cardinalis föreskrev? Malcolm tog trappan två steg i taget på sin väg mot taket ett antal våningar ovan. Plötsligt hörde han hur byggnadens huvudentré sprängdes i bitar, och strax därefter följde ännu en explosion som skakade huset



i dess grundvalar. Nu mindes han: "Skapa nya metoder för förflyttning mellan våningsplan." Malcolm svor för sig själv, något han aldrig skulle ha gjort under sin tid i Brödraskapet. Hade han fallit så lågt?

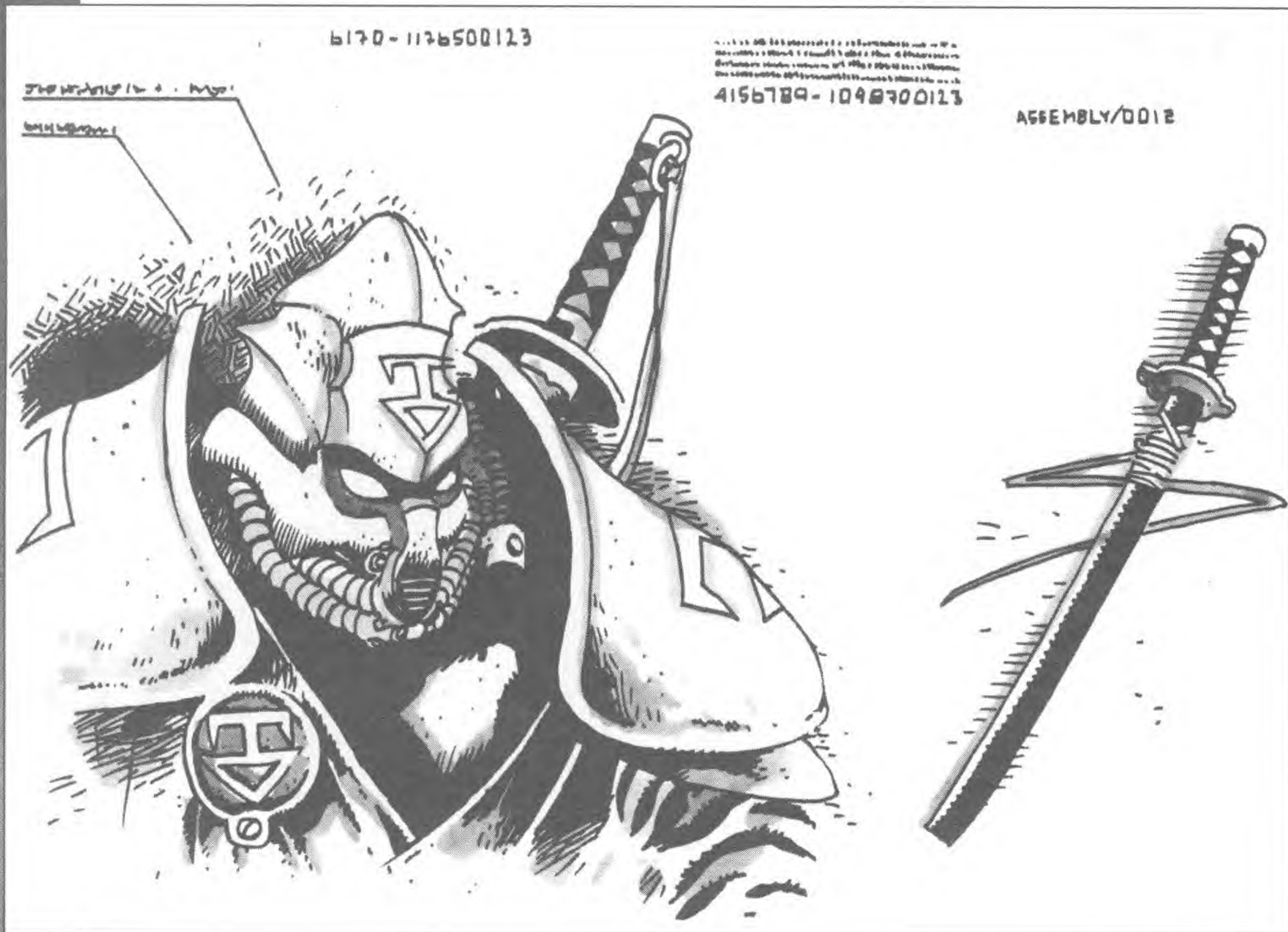
Han insåg att han skulle tagit sin tillflykt till någon av megakorporationernas kontorsbyggnader — då hade de åtminstone tvingats vänta på tillstånd att gå in i byggnaden. Han hade helt enkelt inte hunnit, de hade ointetgjort det valet. Om han bara hade lyckats ta sig till Cybertronics högkvarter hade han kanske lyckats komma undan helt och hållet.

Det hjälpte inte att tänka på det nu. Det var för sent. Inkvisitionen misslyckades aldrig — åtminstone inte så att andra fick reda på det.

MORTIFIKATORER

Mortifikatorer bär aldrig andra färger än mattsvart, och när de arbetar målas eventuellt synlig hud i samma färg. Mortifikatorer arbetar bäst i mörker, och de klär sig därefter. De bär stora och fladdrande mantlar som för sina fiender får dem att framstå som större än de i verkligheten är. Under manteln bär de stiliserade, åtsittande och knälånga tunikor av ballistiskt nylon (rustningsfaktor 2) som slitsats längs benen upp till höfterna, och under tunikan bär de benkläder av samma material. Deras hjälmar (rustningsfaktor 4) täcker hela deras huvuden förutom ögonen.

Ovanpå tunikan bär de ett stridsharnesk där tecken på deras rang graverats in. En änterhake



MP-210 «NEMESIS» HANDGUN

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS
2,3	43	40	T	N	N	T
FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
H	20/30	13	1	8	1T6	17.500

hänger vid sidan och ett antal olika typer av granater dinglar i bältet. De är dessutom beväpnade med en Nemesis Handgun och ett tveeggat Mortis-svärd.

MP-210 NEMESIS HANDGUN

Nemesis Handgun är Bauhaus' deluxe version av sin MP-105 som omkonstruerats på Kardinalens särskilda begäran. Magasinet är placerat i kolven, som förlängts för att ge plats åt ammunitionen, som fortfarande är hylslös vilket naturligtvis är ett stort plus i Mortifikatorernas ögon. Vapnet görs därmed inte bara lättare — man slipper dessutom jaga reda på tomhylsorna när jobbet väl är gjort. Magasinets omplacering har skett på bekostnad av automateldsfunktionen, men detta uppvägs mer än väl av att vapnet därmed blivit mer lätthanterligt.

MORTIS-SVÄRD

Liksom Mortifikatorerna som använder det har Mortis-svärdet namngetts med tanke på den dödliga inverkan

MORTIS-SVÄRD

V	L	STY	SKA	SKA	PRIS
			(1H)	(2H)	
3,2	100	9	1T6	1T6+2	9.450

det har på de som har oturen att komma i vägen för det. Dessa lätta, snabba och tveeggade vapen används nästan uteslutande av Mortifikatorer som finner den mattsvarta och ypperligt härdade stålklungan med dess lädertäckta hjalt särskilt väl anpassade för deras typ av uppgifter. Det är Mortis-svärdet snarare än uniformen som blivit det yttre tecknet på bärarens yrke, och det tjänar dessutom till att skrämja potentiella fiender till att söka sig annat, och mindre dödligt, byte.

Vapnet används nästan uteslutande av Mortifikatorer, eftersom folk som påträffas med det på gatan vanligtvis slås sönder och samman om de inte kan visa att de vet hur man använder det. Den som har färdigheten Brödraskapets Stridskonst kan använda Mortis-svärdet till att attackera upp till två mål i angränsande rutor med en och samma handling.

HELIG KRIGARE

Heliga Krigare hänskrattar döden i ansiktet, och det syns på deras utrustning, eller snarare brist på utrustning. De är de enda enheter som skapats enbart för strid mot den Mörka Legionen, och den galghumor de visar inför dessa odds är ofta uppfriskande. Heliga Krigare bär i strid vackert utsirade metallrustningar, som i flera lager varvats med plast och keramiska material (rustningsfaktor 10), men de bär sällan, om någonsin, hjälmar. Flertalet låter i stället sitt långa hår fladdra fritt.

Heliga Krigare har utrustats med en av de mest förödande vapenkombinationer som används av mänskliga styrkor. Ena handen griper om en Retributor-karbin medan den andra svingar det legendariska Avenger-svärdet, båda handgjorda särskilt för ägaren och utsmyckade med tecken på hans eller hennes rang. En Codex Cardinalis ligger i en läderficka på den Heliga Krigarens bröst.

R75 RETRIBUTOR-KARBIN

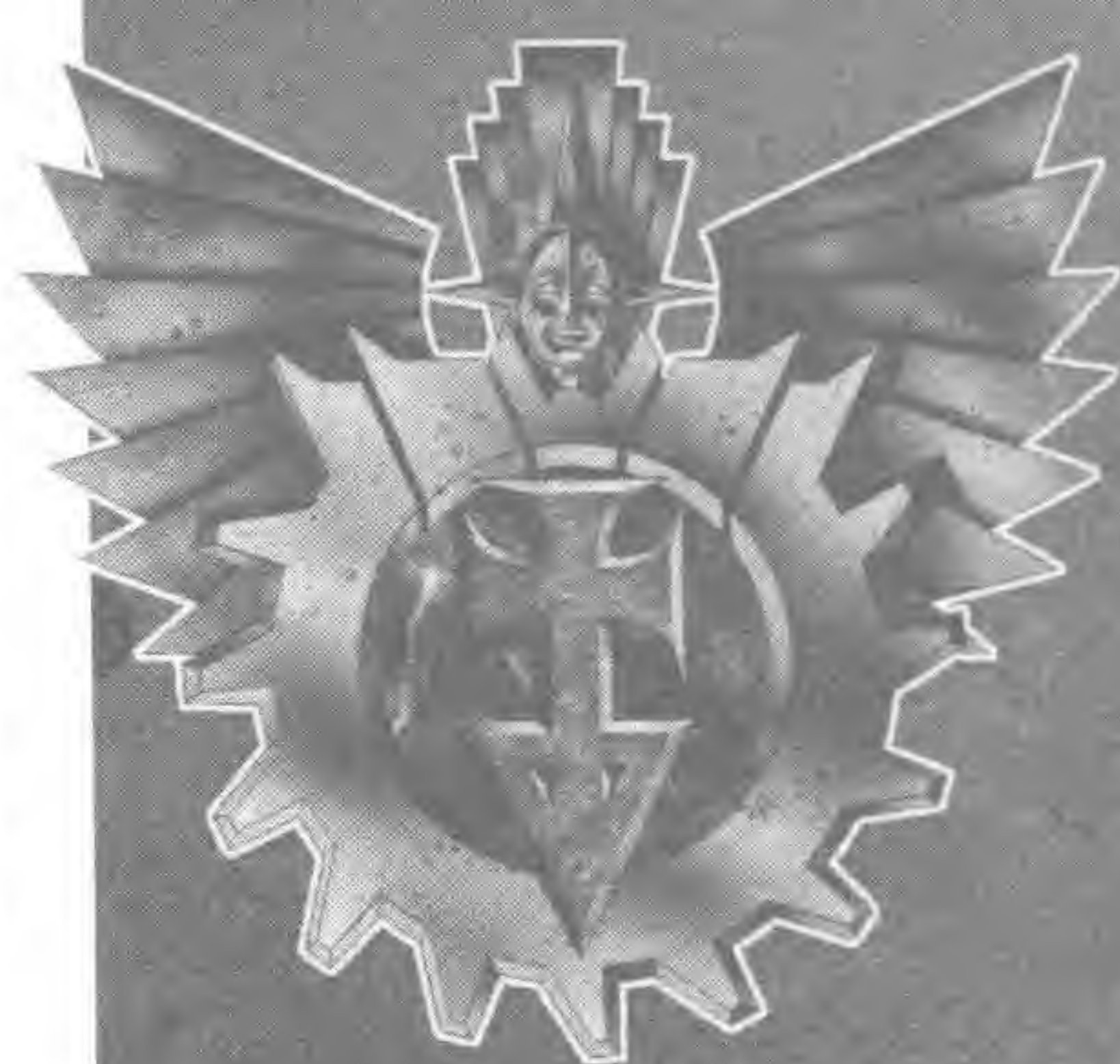
Detta vapen är en större och mer effektiv version av Brödraskapets Punisher-pistol. Retributorn besitter samma berömda kraft och pålitlighet som sin mindre släkting, plus en mycket bättre räckvidd. Till skillnad från andra karbiner finns det på denna modell ingen granatkastare, varken som standard eller tillval. Karbiningenjörerna beslöt istället att satsa på grövre ammunition för att göra vapnet så lätt att det kunde avfyras med enhandsfattning, även om det bara är extremt starka soldater som Heliga Krigare som klarar detta.

AVENGER-SVÄRD

Avenger-svärdet är för bäraren ett hederstecken, eftersom det identifierar honom eller henne som en medlem av de Heliga Krigarna. Vart och ett av dessa svärd är handsmitt och har skräddarsytt efter ägarens styrka och svagheter, liksom det balanserats efter ägarens stridsteknik. Det går helt enkelt inte att hitta bättre svärd. Avenger-svärd är dessutom elektriskt laddade och försedda med en monomolekylär egg för att ytterligare höja dess dödlighet. Få motståndare kan

hoppas på att överleva ett möte med ett Avenger-svärd i en Helig Krigares händer — och än färre drömmer om att ens försöka. Avenger-svärden går inte att hitta på öppna marknaden oavsett vilket pris som erbjuds. Straffet för privat innehav av detta vapen för personer utanför Brödraskapet är döden.

Med ett Avenger-svärd kan man attackera mer än en motståndare på en och samma gång — man får anfalla samtliga mål i angränsande rutor i en och samma handling.



Malcolm fortsatte uppför trapporna, våning efter våning, men på fyrtionde planet insåg han att han knappast skulle orka ända upp. Han hade hur som helst ingen möjlighet att hålla den här takten någon längre tid: en Missionärs liv var inte värst fysiskt krävande. Han hörde explosionerna fortsätta med en kusligt exakt regelbundenhet under honom — Inkvisitorerna tog sig våning för våning upp efter honom.

Han bestämde sig för att han fått nog av trapphuset, öppnade dörren och stappade ut i ett kontorslandskap. Till vänster om sig såg han fönster vänta ut mot gatan han nyss lämnat, och utanför fönstren ett antal slingrande rep. För en kort sekund stod Malcolm och stirrade på repen, försökte räkna ut varför de hängde där.

Medan han konfunderad stirrade på repen försvann

R75 «RETRIBUTOR» KARBIN

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS
5,0	30	30	B	N	N	x4-x12
FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
A	200/300	17	1	7	1T6+4	16.400

AVENGER

V	L	STY	SKA	SKA	PRIS
			(1H)	(2H)	
5,0	120	14	1T6+1	2T6	—



en del av taket mellan honom och fönstren i en skarp explosion och ett enormt moln av damm. Ringandet i hans öron var så högt att han inte hörde Inkvisitorn som hoppade ned genom hålet framför honom, men han såg henne stiga ut ur det vita dammolnet som i ultrarapid.



VREDESSKVADRONENS ELITGARDE

Elitgardessoldaterna klär sig i långa röda mantlar som inte döljer de vackra, antika rustningarna, som går i arv från soldat till soldat genom århundradena. Rustningen är tillverkad av otroligt vackert utsirade och blankpolerade metallplattor ovan flera lager plast, keramiska material och högabsorberande laminater (RF 11). En Codex Cardinalis vilar i ett metallfack ovanför var Elitgardessoldats hjärta.

Elitgardessoldaterna bär i strid ett Deliverer-slagsvärd och en Protector-kraftsköld. De bär också med sig en Punisher-pistol för eventuella eldstrider.

DELIVERER-SLAGSVÄRD

Deliverer-slagsvärdet är i grund och botten en förbättrad version av Violator-svärdet (*Mutant Chronicles* sid. 192), ett elektriskt laddat svärd som med kapacitet att meja ned ett antal fiender i ett och samma hugg.

Det som gör Deliverer-svärdet unikt är det faktum att det endast är medlemmar av Vredesskvadronens elitgarde som tillåts bära dem. Ett mindre antal Deliverer-s smiddes när Brödraskapet grundades, och endast ett fåtal har tillverkats sedan dess. Svärden går i arv från generation till generation, och var gång ett Deliverer-svärd återvänder från ett slag ristas runor som förtäljer det senaste kapitlet i dess ärorika berättelse in på dess klinga. Vissa svärd är nästan helt täckta med runor, vilket tvingar gravörerna att bli mer och mer uppfinningsrika i utplacerandet av nya berättelser. Vart svärd bär på sin egen historia — och denna är oftast både lång och hjältemodig.

PROTECTOR-KRAFTSKÖLD

Protector-kraftskölden framstår som ganska unik i mänsklighetens rustningshistoria. Få krigare förutom Elitgardessoldaterna ur Vredesskvadronen har någonsin burit en i strid, och det är bland annat genom dess användning Elitgardessoldaterna klargjort att de tillhör närstridsexpertisen inom Kardinalens väpnade styrkor.

En Elitgardessoldat utrustad med en Protector-kraftsköld för +2 på alla försök att Parera attacker med närstridsvapen. Skölden ger dessutom +1 mot missilvapenattacker framifrån och från vänster sida (höger sida om han är vänsterhänt), samt en RF om



ytterligare 6 poäng på de kroppsdelar skölden används för att skydda.

SOLDAT

Soldater klär sig vanligtvis inte i mantlar eller dräkter. Antingen beroende på att de ännu inte förtjänat rätten att bära dem, eller helt enkelt för att de insett att sådan utrustning förmodligen bara är skulle hindra dem från att strida effektivt. Soldater har inget behov av att framstå som föregångsmän inför varandra — det är viktigare att få jobbet gjort.

På grund av deras stora antal och den enorma kostnad det därmed skulle innebära att utrusta dem allihop, bär Soldater sällan full rustning. De får istället vanligen klara sig med hjälm, axelskydd, skottsäker väst och handskar (samtliga RF 3) över sina grå och vita overaller.

Elitsoldater belönas med en heltäckande rustning (RF 5) när de upptas i denna berömda grupp framstående krigare. Inte heller Elitsoldater klär sig i mantlar eller dräkter, utan nöjer sig med en enkel tunika över rustningen.

Både Soldater och Elitsoldater kan utrustas med ett stort urval vapen, men flertalet ges vanligen en grundläggande vapenkombination. För Soldater består denna av en Panzerknacker (*Mutant Chronicles* sidan 187) och en Bolter (*Mutant Chronicles* sidan 180). Elitsoldater använder sig oftast av en Bolter och en L&A Plasmakarbin (*Mutant Chronicles* sidan 186).

PROTECTOR

V	L	STY	PRIS
3,2	125	11	—

DELIVERER

V	L	STY	SKA (1H)	SKA (2H)	PRIS
5,1	125	14	1T6+2	1T10+2	—

VALKYRIA

Medlemmarna i denna helt kvinnliga väpnade styrka bär långa blå kappor över sina blankpolerade metallrustningar som graverats med såväl Brödraskapets som det egna samfundets, Valkyriornas Systerskaps, symboler (RF 9). Valkyrior är alltid redo för strid och ses därför ytterst sällan i annat än sina rustningar, och skulle de för en gångs skull ta den av sig är den sällan utom räckhåll.

I eldstrid använder Valkyriorna Punisher-pistoler (*Mutant Chronicles* sid 181) som huvudbeväpning. I närstrid stoppar de undan Punishern och griper istället efter sina elektriskt laddade Castigator-spjut, inte fullt så skämtsamt kända bland vissa utanför Systerskapet som Kastrator-spjut.

Castigator-spjutets ena ände slutar i en spjutspets formad som Brödraskapets symbol. Den andra änden uppvisar en morgonstjärna med ytterst vassa spikar i änden på ett kors — en brutal och stiliserad version av den traditionella kvinnosymbolen. Valkyrior är de enda som någonsin tränas i användandet av detta vapen, och de kan använda det med ytterst förödande effekt.

ÄRKEÄNGEL

Till skillnad från flertalet av det Andra Direktoratets medlemmar bär Ärkeänglar sällan, om någonsin, rustning. Som piloter i Brödraskapets jetdrivna stridsflygplan har de all den rustning och alla de vapen de behöver i själva flygplanen. De har sällan rustning, men bär vanligtvis en Piranha (*Mutant Chronicles* sidan 181) som extravapen. Skulle en Ärkeängel ge sig in i strid utanför sitt naturliga element (det vill säga luften) är det troligt att han eller hon låter en Punisher-pistol (*Mutant Chronicles* sidan 181) föra sin heliga vredes talan.

Som tidigare sagt bär Ärkeänglar inte rustning, utan ses oftast istället i sina skinande vita flygardräkter. Vid särskilda tillfällen byter de till högtidsuniform, men det händer trots allt ganska sällan.

ICARUS-JAKTPLAN

Icarus-jaktplanet är för närvarande det mest avancerade av alla jaktflygplan, och med tanke på hur den Mörka Symmetrin kastat sin skugga över användandet av teknologi — särskilt utvecklandet av ny sådan — lär det förmodligen behålla sin ledande position under överskådlig framtid. Planets kontrollsysteem och övriga teknologi är relativt primitiv jämfört med vad som en gång fanns att tillgå. Detta lägger naturligtvis större vikt vid pilotens skicklighet vad gäller framförandet av planet och avfyrandet av dess vapen, men det är så Ärkeänglarna vill ha det.

Bara solsystemets bästa piloter skulle ha en chans att lyckas hantera ett plan som Icarus, men Ärkeänglarna lyckas med bravur och stil. En del av dem jämför det med att sitta gränsle över en raket och styra den med knäna, men ingen har någonsin hört dem komma med egentliga klagomål. Var

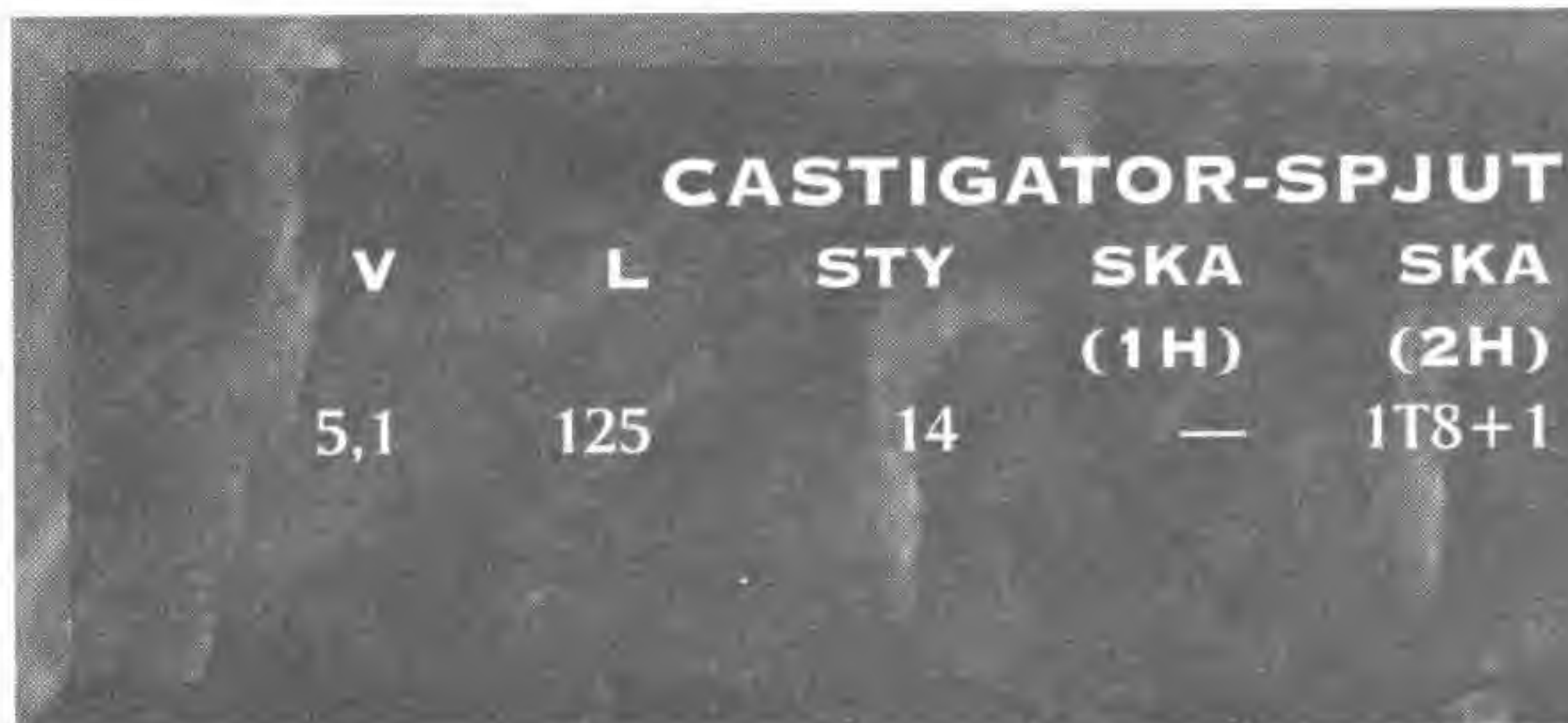
CASTIGATOR-SPJUT

Castigator-spjutet är ett elektriskt laddat spjut som används med tvåhandsfattning. De två spetsarna påminner invändigt om Deliverer-slagsvärdet eller Avenger-svärdet, men har en helt egen formgivning. Endast Valkyrior tillåts använda detta vapen, och inga andra än Systerskapets medlemmar har någonsin tränats i att använda det.

Med detta unika vapen kan mål i alla omgivande rutor attackeras i en och samma handling, eller användas för att anfälla ett mål på två rutors avstånd.

CASTIGATOR-SPJUT

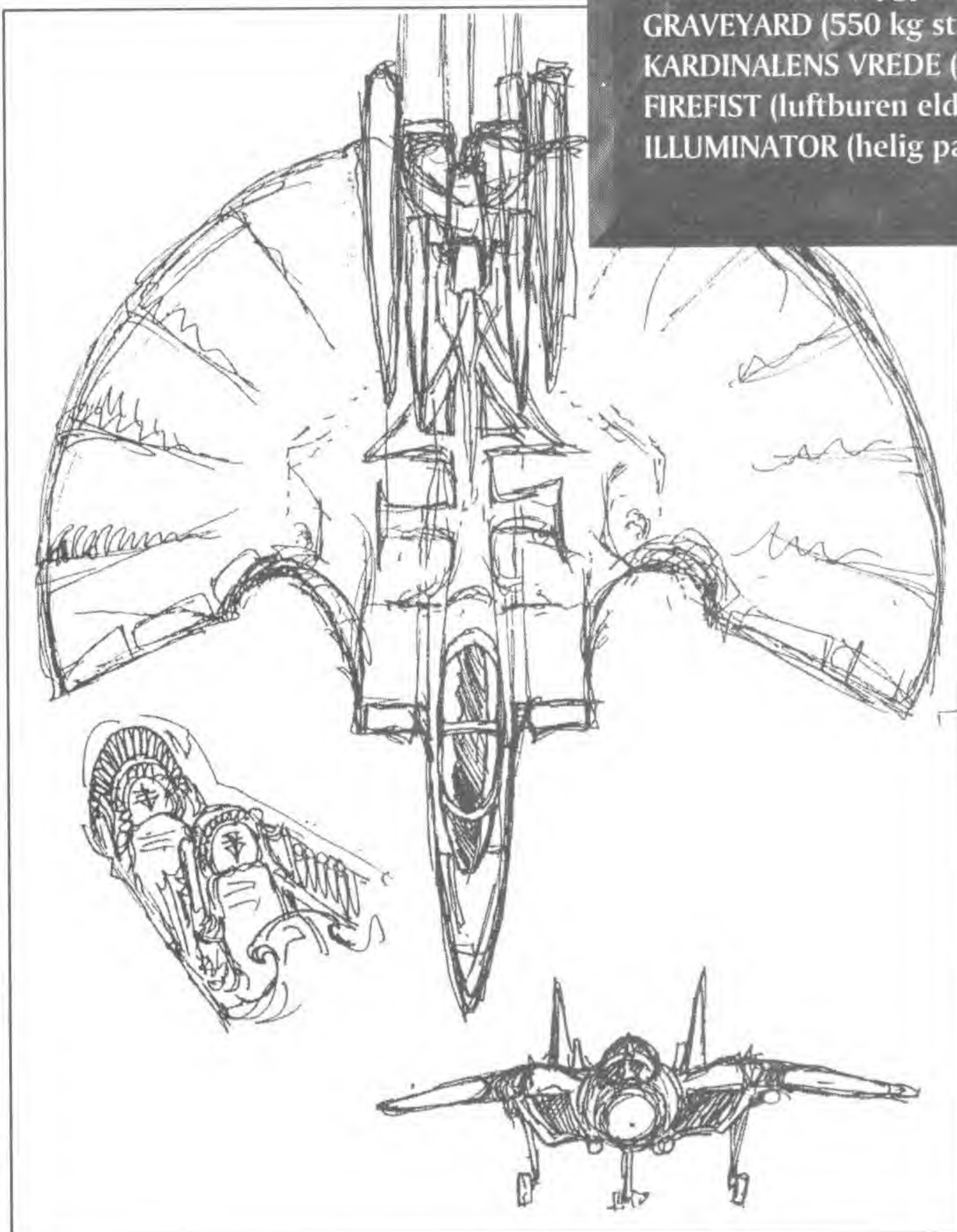
V	L	STY	SKA (1H)	SKA (2H)	PRIS
5,1	125	14	—	1T8+1	—



Ärkeängel har sin egen Icarus och är personligen ansvarig för dess underhåll och standard i stort. Att hålla sitt plan i topptrim är för Ärkeängeln en ren fråga om stolthet, och man ser aldrig så mycket som skymten av en fläck på ett Icarus-plans bländvita kropp eller vingar.

ICARUS

LÄNGD: 18,6 m
BESÄTTNING: 2
MAXHASTIGHET: 1.300 km/h
AKTIONSRADIE: 3.200 km
STRIDSRADIE: 800 km
MAX. LASTKAPACITET: 12.000 kg
BALKAR: 8 balkar som vardera kan bära en av följande:
 Akan-kapsel (8-pipig 25 mm Gatling med 1.800 skott)
 HEARTSEEKER (flygplansförstörande lufttorped)
 GRAVEYARD (550 kg stål- och krutbomb)
 KARDINALENS VREDE (skyttegravsrensartorped)
 FIREFIST (luftburen eldkastare; räckvidd 1.200 m)
 ILLUMINATOR (helig pansarvärnsrobot)

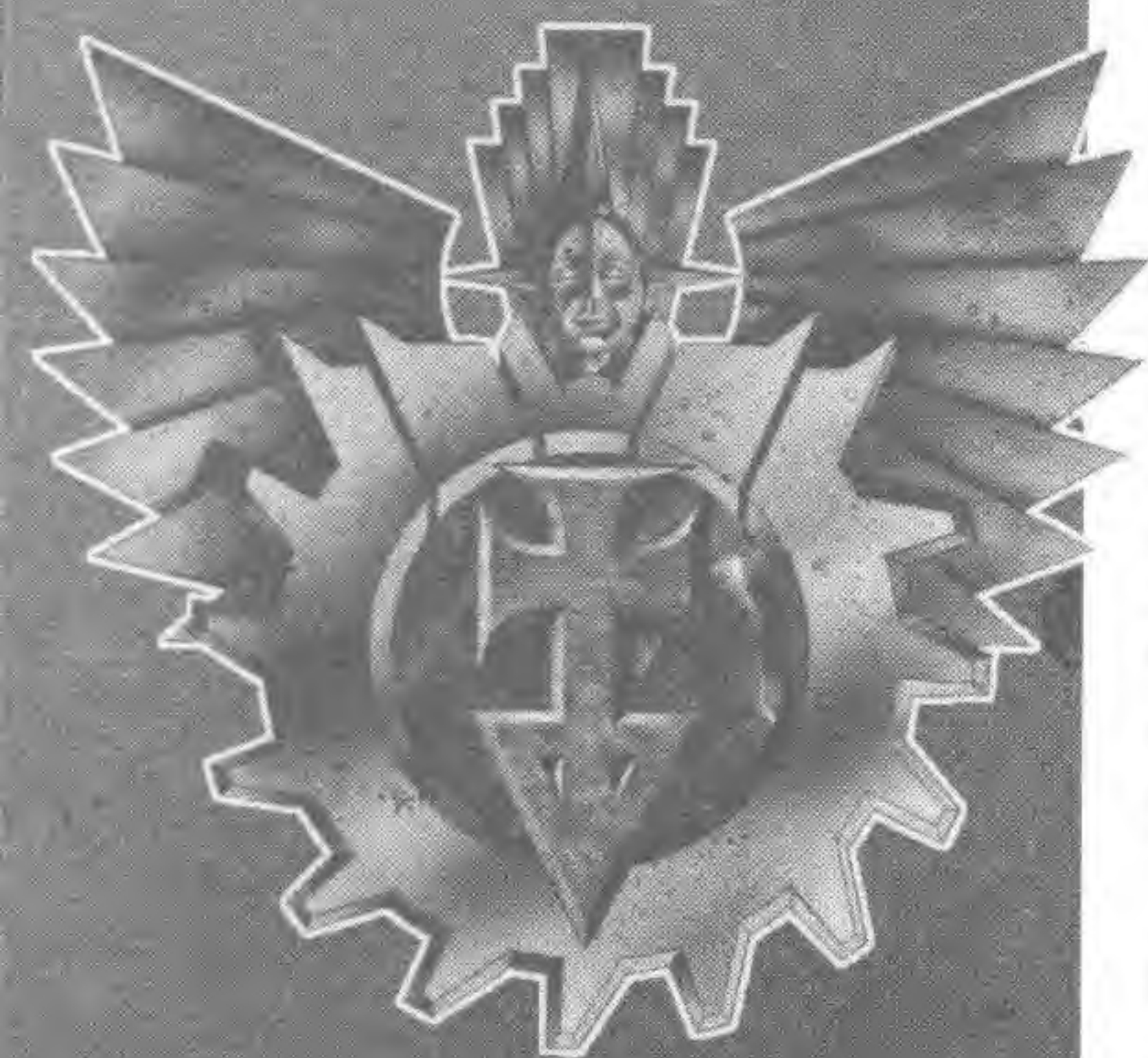


Dammet verkade glida av Inkvisitorns vita dräkt som om hon varit immun mot så världsiga ting som smuts. Rören på hennes Kraftstabilisator glödde svagt av kvardröjande rester av den Konst hon nyss använt, men Malcolm lade inte märke till något av detta. Allt han såg var hennes Punisher som med stadig hand riktades mot hans huvud.

"Arnold Malcolm." Inkvisitorns röst dämpades av hjälmen, men Malcolm insåg att hon inte frågat honom om hans namn.

"J-ja", stammade han. Inkvisitorn steg fram och





slog honom i ansiktet med sin tunga pistol. Malcolm föll till golvet som ett korthus i storm. Inkvisitorn såg ned på honom där han låg medvetslös vid hennes fötter.

"Du är arresterad."

MISSIONEN

Det Tredje Direktoratets medlemmar bär enkla tunikor i jordfärger som slutar strax ovan knät, och under dessa benkläder eller byxor. Mer pråliga Missionärer bär benkläder i bjärta färger, eftersom detta är det enda personliga uttryck de tillåts göra i sitt klädval, men flertalet klär sig helt enkelt bara i brunt, svart, grått eller blått.

Missionärer bär sällan rustning. Deras kall är ett fridens yrke, och de har därför ytterst sällan behov av sådana ting. I tider av nöd kan naturligtvis samtliga Brödraskapets medlemmar kallas ut till samfundets försvar, men det var länge sedan en Missionär bads fatta vapen i öppet krig.

Färgen på det rep en Missionär använder som bälte avslöjar vilken cell han eller hon tillhör. Medlemmar av Missionens cell — den i särklass största delen av Brödraskapets medlemmar ingår i denna — bär rött som en symbol för deras uppgift att låta hela mänskligheten komma i kontakt med Kardinalen. Repets röda färg står för det blod som förenar oss alla.

Medlemmar av Relikernas cell bär blå rep, vilka symboliserar den blå aura som omger många olika sorters relikier när deras inneboende magi aktiverats. Det blå reflekterar också himlen färg, den himmel som filtrerar solens skarpa ljus till något människor kan tåla att utsättas för utan fruktansvärda skador — precis som relikerna filtrerar Konstens Ljus och tämjer det så att vanligt folk kan använda det.

Bröder från Skrivarnas cell bär vita rep som symboliserar deras arbetsområde — mänsklighetens sammanlagda kunskap. För Skrivarna är kunskapen det rena Ljus med vars hjälp de kan fördriva det Mörker som hotar att sluka oss alla.

ADMINISTRATIONEN

Det Fjärde Direktoratets medlemmar — Observatörer, Rådgivare, Diplomater och, naturligtvis, Administratörer — bär nästan aldrig rustning, eftersom det inte ingår i deras plikter att gå ut i strid. De är istället den olja som gör det möjligt Brödraskapets väldiga maskineri att arbeta vidare.

Istället för rustningar bär dessa människor stilrena kläder i flera lager: mantlar, mässkjortor, tunikor med mera, som tillsammans utgör en variant på den moderne affärsmannens kostym. Kläderna är broderade med symboler som visar bärarens ställning inom Brödraskapet.

Det enklaste och säkraste sättet att avgöra inom vilket yrke en person verkar är på färgkombinationen på personens klädedräkt. Diplomater bär rött och svart, Rådgivare grått och vitt, Administratörer grått och blått och Observatörer bär grönt och svart. Man kan naturligtvis bära andra färger om man vill, men då kan man nästan vara säker på att personen ifråga bär någonting — en brosch, en näsduk, en slips — i de färger som föredras av hans eller hennes avdelning inom Administrationen.

RELIKER

Reliker är kraftfulla föremål som besitter magiska egenskaper. Med hjälp av dessa föremål kan man använda Formler eller generera andra, mer unika former av magi. Reliker är sällsynta — de flesta är unika — och utnyttjandet av dem kan få fruktansvärda resultat om användaren inte är helt på det klara med vadhan eller hon gör. En hel cell inom det Tredje Direktoratet ägnar all sin tid åt efterforskande, uppsökande och bevarande av Reliker av alla de slag.

Vissa Reliker är inriktade på Ljusets kraft, andra på Mörkrets. De Reliker som använder Ljusets krafter överläts ofta på det Första Direktoratet, som använder dessa för att ytterligare tjäna Kardinalen. Reliker som tjänar Mörkret förstörs så snart man hittat ett sätt att göra detta — de som visar sig

alltför tåliga göms i ogenomträngliga pansarvalv långt under Brödraskapets Katedraler.

Några av de vanligaste typerna av Reliker beskrivs här nedan tillsammans med några av en mer unik natur. Om någon av dessa ska dyka upp under ett speltillfälle är helt upp till SL — men man bör vara försiktig med att introducera Reliker i spelet, eftersom dessa snabbt gör rollpersonerna långt mer kraftfulla än de varit tidigare. Reliker som hittats av rollpersoner som verkar inom Brödraskapet måste omedelbart överlämnas till Relikernas cell för utvärdering. Rollpersonerna lär knappast se Relikerna ifråga igen.

Detta är långt ifrån tänkt som någon uttömmande lista. Den är som bäst en överblick. Nya Reliker kommer kontinuerligt att dyka upp i framtida produkter.

LJUSBRINGAREN

Detta legendariska, enorma och elektriskt laddade slagsvärd är Kardinalens personliga närstridsvapen,

När svärdet dras ur sin skida avger det ett kraftigt vitt ljus över en radie av 100 meter som förvandlar den mörkaste natt till kortvarig dager. Varelsor som tittar rakt mot svärdets bärare, och därmed mot själva svärdet bländas tillfälligt av dess skarpa sken, vilket ger de som avfyrar sitt vapen mot Kardinalen -2 på CL.

Förutom sina rent offensiva och defensiva funktioner fungerar Ljusbringaren även som en Mystikers Stav (se nedan) i vilken Kardinalen kan lagra sina magnituder för senare bruk. Flertalet fiender som möter ett så fruktansvärt vapen vänder tvärt och flyr hals över huvud. Blodet från de som inte flytt har med jämna mellanrum druckits av detta imponerande svärd till dess att dess törst efter rättmätig hämnd tillfälligt släckts.

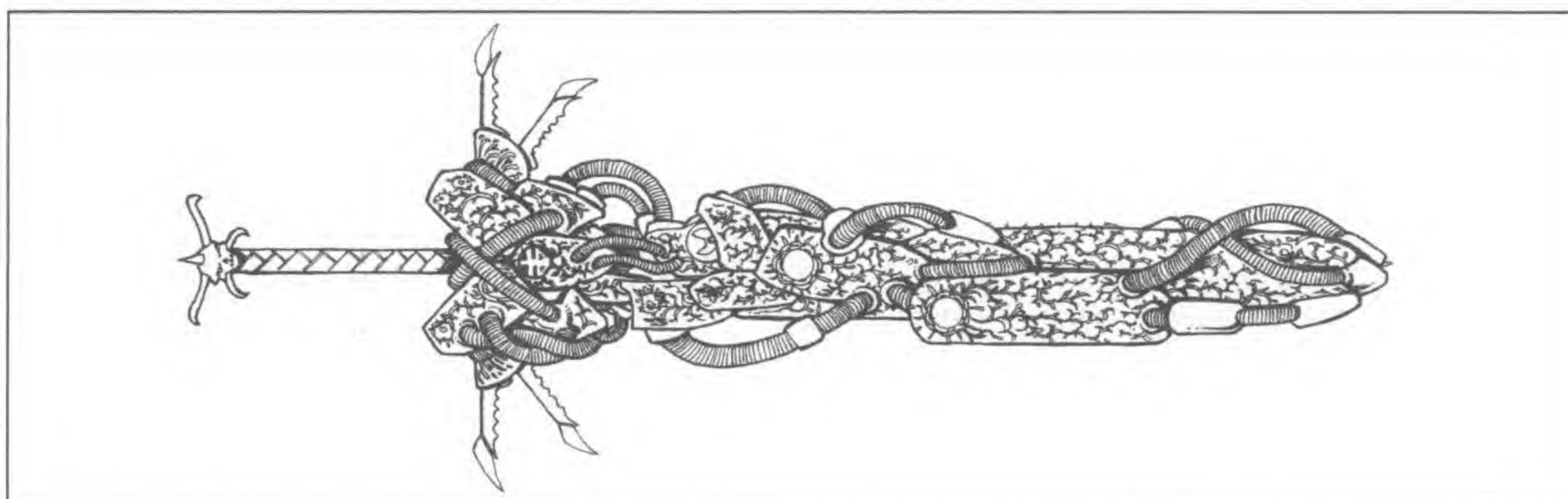
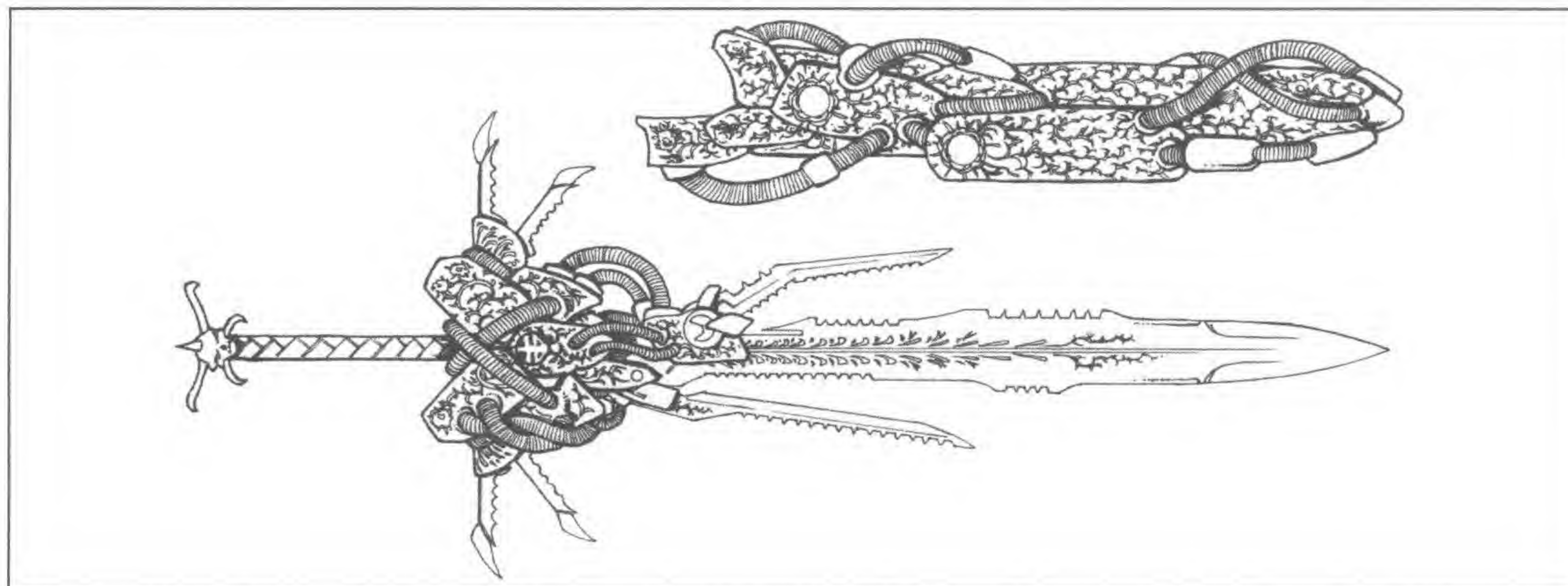
LJUSBRINGAREN

V	L	STY	SKA (1H)	SKA (2H)	PRIS
7,0	140	17	1T8+2	2T8+4	—

och det lämnar sällan — om någonsin — hans sida.

Ljusbringaren smiddes av Kardinal Durand i personligen, och har sedan hans dagar ärvts från Kardinal till Kardinal. Var Kardinal har strävat efter att

nedlägga en av sina egna färdigheter eller förmågor i svärdet, varför det utan tvekan besitter en mängd krafter som ännu inte avslöjats för allmänheten.



MYSTIKERNS STAV

Denna stav gör det möjligt för användaren att lagra upp till en dags ranson magnituder för senare användning. Staven kan endast laddas av en användare, och det är bara denne som senare kan använda de magnituder han eller hon själv lagrat i staven. När staven en gång tömts kan den laddas på nytt.

När man laddar staven försvinner av någon annan eventuellt kvarlämnade magnituder — omedelbart och för gott. Bästa sättet att använda staven är att avsätta en hel dag till att ladda staven innan man ger sig ut på äventyr, för att sedan använda dessa magnituder vid behov. När stavens laddning börjar ta slut bör användaren ladda om staven med de magnituder han eller hon eventuellt har kvar vid dagens slut.

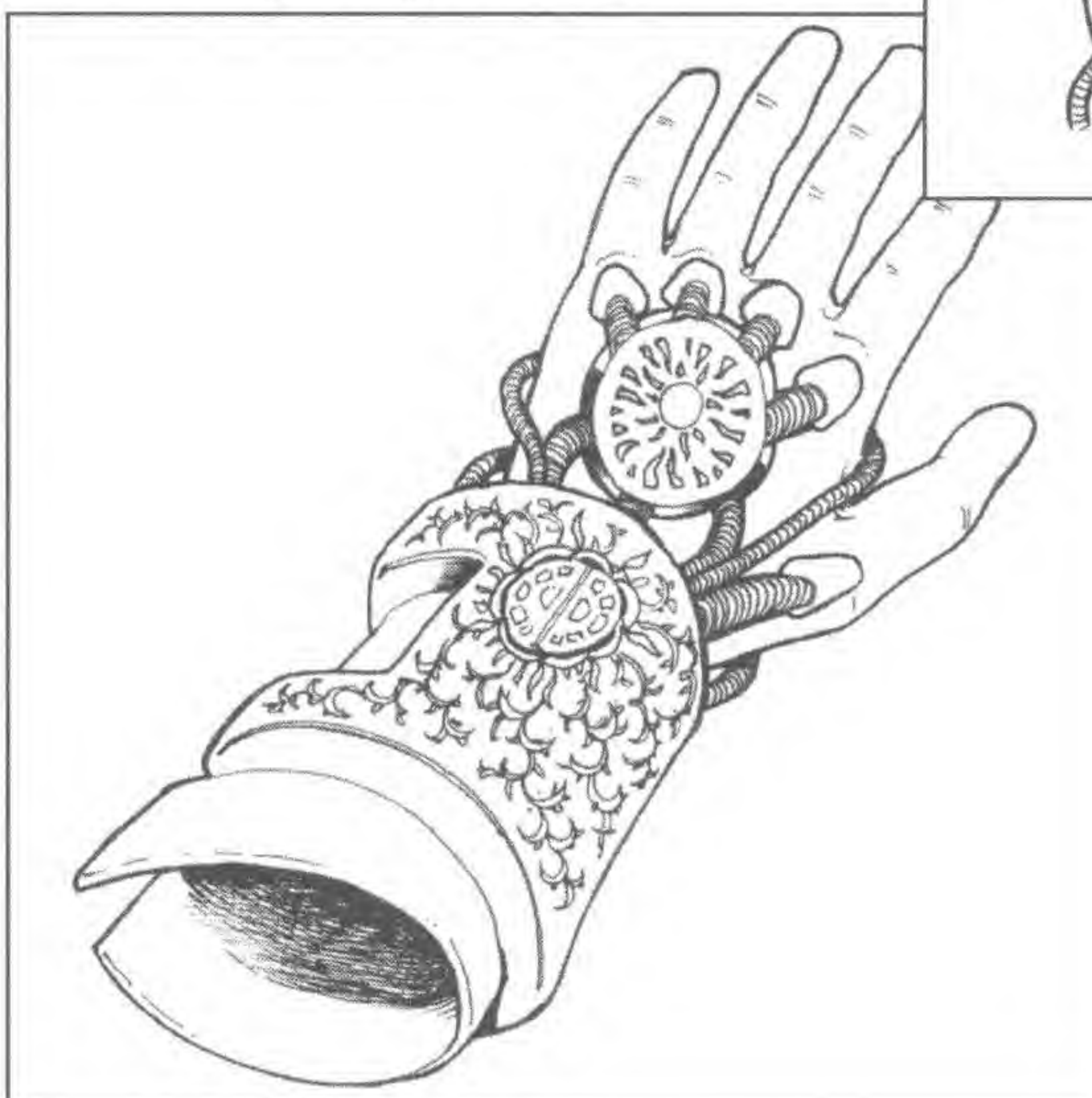
En Mystikers Stav ser ut som ett närmare två meter långt och fem centimeter tjockt skaft av starkaste trä. Järnband graverade med magiska symboler omsluter skaftet med några decimeters intervaller, och det är i dessa band som kraften lagras. Träskaftet kan förstöras, men kan senare ersättas med ett identiskt träskaft omslutet av järnbanden.

Mystikers Stav kan endast användas av någon som har förmågan att använda Formler — antingen Konstens eller den Mörka Symmetris Formler. Formler som används med hjälp av de magnituder som lagrats i staven bidrar inte till rollpersonens risk/chans att utsättas för bieffekter, men själva laddningen av staven räknas som en Formel.

EXORCISTHANDSKAR

Dessa handskar ger bäraren förmågan att använda Formler ur Exorcismens Konst var dag. Svagare handskar innehåller endast tre magnituder, starkare handskar låter användaren göra av med sju magnituder per dag.

Dessa vita handskar verkar vid första anblicken vara gjorda av något slags latex, men då man vidrör eller iför sig dem känns de som finaste siden. Vem som helst kan använda Exorcisthandskar, bara han är helt fri från den Mörka Symmetris besittelse. Användande av handskarna kan inte förorsaka något slags bieffekter.



ETT NYTT KALL

Korridoren var mörk och kall, och det borde egentligen ha fått Francis att förstå att något var fel. Nu ignorerade han istället varningstecknen och riktade uppmärksamheten mot ryggen på den unga vackra kvinnan som gick före honom in i byggnaden.

Det var förra veckan han för första gången mötte Kara på gatan, där hon lyssnade på hans predikan av Kardinalens ord under två hela timmar. Francis hade blivit imponerad. Det hände sällan att någon stannade till och lyssnade mer än femton minuter, och var än ovanligare att någon stod kvar i etthundratjugo. När



han bestämt sig för att ta en rast stod hon fortfarande kvar, och hon hade satt sig ned med honom och ställt en mängd frågor om Brödraskapet.

Hon funderade uppenbarligen på att själv bli Missionär. Hon hävdade att hon följt Kardinalens bud under hela sitt liv, och att hon nu trodde sig höra hans



PORTAL

En Portal är en teleporteringsutrustning som permanent inneslutits i ett objekt eller en plats. Vem som helst kan använda den för att teleportera sig till en plats på upp till tio kilometers avstånd som även den innehåller en Portal. De som har kunskaper inom någon konst kan använda sina förmågor till att lägga egna magnituder till Portalens kraft. Med varje extra magnitud ges en av följande effekter:

- Användaren tillåts ta med sig en person.
- Räckvidden ökas med tio kilometer.

Portaler kan ta en mängd olika former. Relikernas cell har noterat en spegel, en enkelriktad dörr, en vattenpöl, ett fönster och en tegelmur vid slutet av en gata — bara för att nämna några få. Så länge man inte vet att Portalen finns där kan man inte använda den eller ens se den. Man kan eliminera Portalen genom att förstöra föremålet den inneslutits i.

Exempel: en grupp Inkvisitorer tror att de ringat in en Kättare på en nattklubb. Kättaren, som inser att Inkvisitionen är honom tätt i hälarna, kastar sig in på herrtoaletten. Inkvisitorerna ser honom och störtar efter den misstänkte. Kättaren springer in i det innersta båsset och stänger dörren efter sig, aktiverar Portalen i dörrens insida och kliver in genom den. När Inkvisitorerna kommer instörtande är Kättaren sedan länge försvunnen, och de har en ytterst liten chans att hitta honom eftersom Portalen kan finnas var som helst i rummet. Det är dags för Inkvisitorerna att kalla på Bröderna från Relikernas cell för att se vad de kan hitta...

FORMELSPÅRARE

En Formelspårare är en liten handledsburen apparat som fungerar som en kompass, känslig för magi och magiska föremål. Istället för att peka norrut, pekar Formelspåraren mot närmaste magikälla inom en radie av 100 meter. Bröderna inom Relikernas cell har av naturliga skäl funnit Formelspåraren vara till nära nog ovärderlig hjälp för deras arbete.

En Formelspårare kan visserligen inte "extra-

laddas" för att genomsöka större områden — efter cirka 100 meter gör den magiska bakgrundsstrålningen från omgivningen det omöjligt att känna av annan magi — men den är ett underbart redskap på mindre ytor. Formelspårare används ofta för att lokalisera Portaler och andra svårfunna relik.

Formelspårarens enda nackdel är att den reagerar på all magi och styr sin användare till närmaste magikälla. Detta innebär att användaren inte kan använda sig av någon egen magi, vare sig av Formler eller andra Reliker.

LJUSSYMBOL

Detta är en förhållandevis vanlig Relik, som av Brödraskapet används till att fördriva den Mörka Symmetrins effekter. De Ljussymboler som hittas eller tillverkas tas omedelbart i bruk. Ljussymboler varierar i styrka, men var och en ger användaren en PSY- bonus när han eller hon försöker motstå en av den Mörka Symmetrins Formler.

Kardinalen har den mest kraftfulla världen känner: en Ljussymbol +7, vilken ger honom PSY +7 mot Mörk Symmetri. Detta, lagt till hans redan ypperliga psykiska styrka gör honom i det närmaste oemottaglig för den Mörka Legionens magiska attacker.

Flertalet Ljussymboler är +1. De kan tillverkas av en Broder som uppnått Sjunde Graden av Fullkomlighet inom en Konst. Skapandet av en Ljussymbol är en viktig del av den Passagens Rit som måste genomgå för att bli Inkvisitor Majoris eller Konstens Väktare. En Ljussymbol får +1 för varje Konst inom vilken tillverkaren uppnått Sjunde Graden av Fullkomlighet.

Ljussymbolen får sin kraft från bäraren, så en rollperson kan aldrig bära mer än en Ljussymbol i taget. Skulle Ljussymbolen tappas bort eller stjälas kan någon annan använda den till dess den förre ägaren tillverkar en ny. När den nya Ljussymbolen står färdig töms den gamla på sin kraft och är för evigt förlorad.

Ljussymboler som inte tillhör nu levande Bröder kommer från de som dött — deras liv må ha ändats, men deras kraft lever kvar genom deras Ljussymboler som nu kan användas av svagare Bröder. Användandet av Ljussymboler är inte kumulativt, så det är ingen vits att bära med sig mer än en. En Broder som har möjlighet att tillverka en egen Ljussymbol skulle endast i sällsynta fall bära en annans, eftersom flertalet Bröder vill sätta sin prägel på världen snarare än att åka snålshjuts på de som kom före dem.

MÖRKERSYMBOLER

En Mörkersymbol liknar i mångt och mycket en Ljussymbol, förutom att de används av Mörkrets Själs efterföljare som skydd mot Brödraskapets krafter. Flertalet Mörkersymboler är +1, men några så kraftfulla som +6 har påträffats. Dessa kraftfulla Mörkersymboler hittas endast hos Mörkrets mäktigare efterföljare, eftersom de annars skulle ha stulits av de med större makt än innehavaren.

En Mörkersymbol kan ställa till med mycket besvär för Brödraskapets Formel-användare. Mer än en Inkvisitor har fallit offer för sin alltför stora självsäkerhet när de kommit i kontakt med en kraftfull Kättare eller överlöpare utrustad med en Mörkersymbol. Sådana symboler är ofta det som utgör skillnaden mellan liv och död.

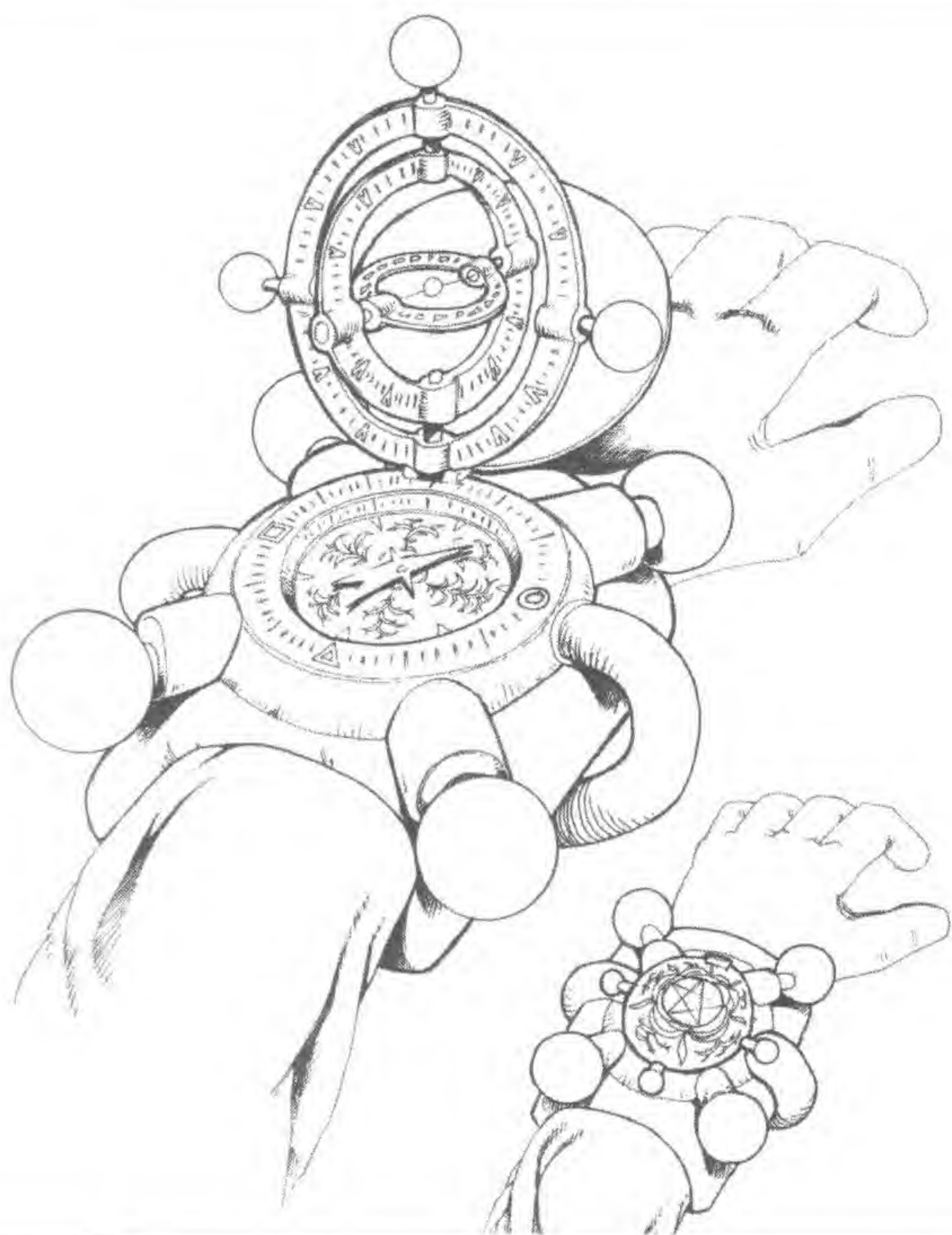
kall. Hon var inte säker på vilket yrke som var det rätta för henne, men eftersom hon hade få särskilda färdigheter antog hon att det vore bäst att gå med i Missionen för att se hur saker och ting utvecklade sig.

Francis hade funnit konversationen — och hennes skönhet — extremt stimulerande. Han hade blivit besviken när hon till slut sagt att hon måste återvända till sin lägenhet för att ta hand om sin mor som på grund av sjukdom inte kunde lämna hemmet. Men om han kände

besvikelse när hon gick, kände han dubbel glädje när hon kom tillbaka nästa dag.

Så fortsatte det under större delen av veckan till dess Kara till slut öppet och offentligt deklarerade att hon beslutat sig för att gå med i Missionen. Efteråt bad hon Francis följa henne hem för att överbringa det glada budskapet till modern, vilket han naturligtvis med glädje accepterat.

Och nu följde han henne alltså upp för de illa upplysta traporna till dess de nådde trettonde våningen. Kara vände sig om och log mot honom medan



SKRÄCKSYMBOL

Det finns två typer av Skräcksymboler: Fruktans Tecken och den egentliga Skräcksymbolen.

De som ser ett Fruktans Tecken måste slå ett lätt PSY-slag för att undgå att de 1T10 kommande handlingarna fly från Tecknet så snabbt de någonsin kan. De som klarar PSY-slaget får sin CL att lyckas med nästa attack mot Tecknets innehavare modifierad med -4.

De som ser en Skräcksymbol måste lyckas med ett normalt PSY-slag för att inte drabbas av en hjärtattack, det vill säga ta 1T10 poäng skada i bröstet. Det finns också en chans på sex att offrets hår vitnar av skräckupplevelsen. Även om man lyckas med sitt PSY-slag modifieras alla 1T6 kommande handlingars CL med -4.

SMÄRTKNOTA

Denna relik är ett cirka trettio centimeter långt och ett par centimeter tjockt trärör som målats svart och försetts med invecklade magiska symboler som ristats in längs rörets hela längd. Smärtnotan kan avfyra Formeln SLAG, som beskrivs på sidan 169 i *Mutant Chronicles*.

Smärtnotan är till en början laddad med tio magnituder, och kan återuppladdas av vilken villig Formel-användare som helst — den kan dock inte laddas mer än upp till tio magnituder. Endast Formel-användare kan få Smärtnotan att avfyra SLAG med mer än en magnitud åt gången. De magnituder Smärtnotan använder bidrar inte till att eventuella magiska bieffekter ska drabba användaren. Återuppladdning av Smärtnotan räknas dock som en Formel.

DÖDSMÄKLARE

Denna offensivt inriktade Relik ser ut som en burk

vars båda ändar tagits bort, och är precis som Smärtnotan av svartmålat trä täckt av runor. Dödsmäklaren är cirka femton centimeter lång och knappa tio centimeter i diameter, och kan avfyra Formeln EXPLOSION (beskrivs på sidan 169 i *Mutant Chronicles*) ur vilken ände användaren än önskar.

Dödsmäklaren är till en början laddad med tio magnituder, och kan återuppladdas av vilken villig Formel-användare som helst — den kan dock inte laddas mer än upp till tio magnituder. Endast Formel-användare kan få Dödsmäklaren att avfyra EXPLOSION med mer än en magnitud åt gången. De magnituder Dödsmäklaren använder bidrar inte till att eventuella magiska bieffekter ska drabba användaren. Återuppladdning av Dödsmäklaren räknas dock som en Formel.

KRAFTSKÖLD

Detta föremål ser till formen ut som och bärs som en vanlig sköld, men består helt och hållet av ett blåskimrande kraftfält som i mångt och mycket påminner om Formeln SKÖLD (beskrivs på sidan 169 i *Mutant Chronicles*). En Kraftsköld har rustningsfaktor 4 och skyddar bäraren för attacker framifrån och från vänster sida (höger sida om bäraren är vänsterhänt). Formel-användare kan öka Kraftsköldens rustningsfaktor med +1 för var magnitud de lägger på den. Effekten varar endast en minut.

Exempel: en grupp välbeväpnade Kättare har lagt sig i bakhåll för Inkvisitor Benjus som bär en Kraftsköld. Han lägger snabbt tre magnituder på sin Kraftsköld, vilket under en minut ger den rustningsfaktor +7.

Kraftsköldar kan genomborras, men restrukturerar genast sig själva — de kan inte förstöras med normala medel.



hon fortsatte nedför korridoren mot lägenhet 66. Francis såg en glimt av någonting i hennes ögon då hon låste upp dörren och bad honom stiga in — han trodde att det kanske var upphetsning.

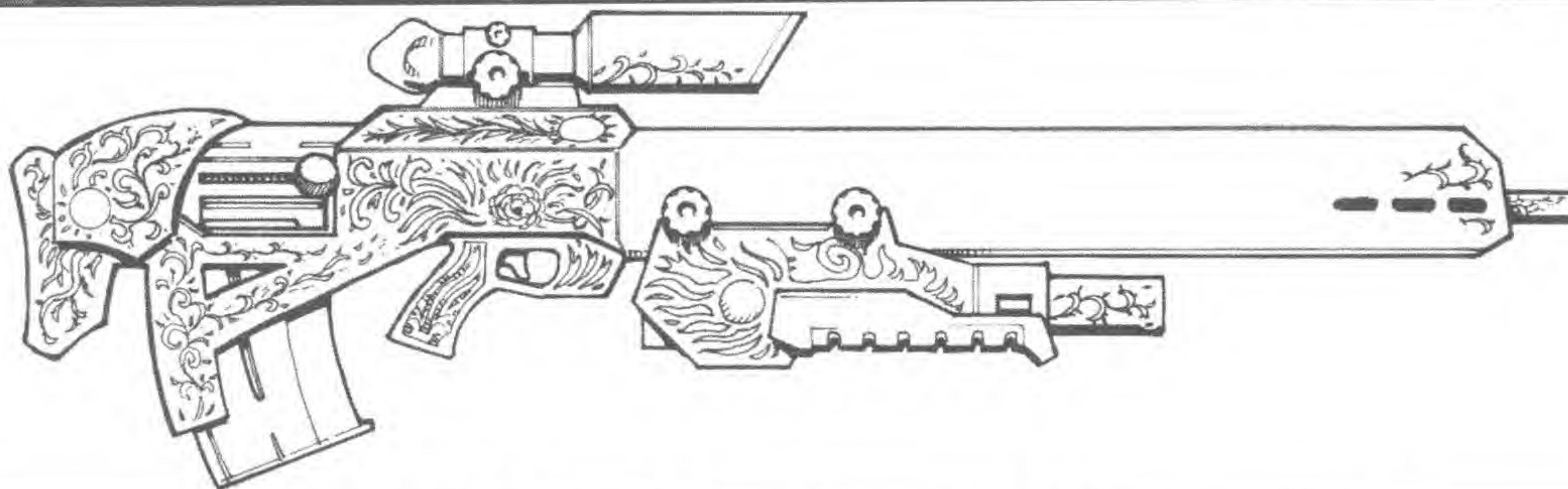
Han steg in i lägenheten och fann att den låg helt försänkt i mörker. Så hörde han dörren stängas och låset vridas om. Han vände sig om för att fråga Kara vad som stod på, men hann inte öppna munnen förrän han kände hennes läppar mot sina. För ett ögonblick svarade han på hennes invit, men tog sig snart samman och sköt henne från sig.

Det var då han såg hur hennes ögon glödde röda i mörkret. "Kom till mig, Francis", sa hon. "Jag ska visa dig vägen ut ur Ljuset. Det är faktiskt bättre i Mörkret", sade hon med ett kacklande skratt. Francis kände hur en del av honom drogs till henne, men han sköt snabbt bort känslan till sin själs djupaste vrå.

Så mindes han Codex Cardinalis som vilade i facket på hans höft. Vad var det Boken sade om hur man handskades med Mörkret? Han behövde inte se efter. Han visste instinktivt att det var bortom hans förmåga, att han måste ut ur lägenheten — och det snabbt.

Han störtade mot dörren, men snubblade över någonting och föll handlöst till golvet. Kara var omedelbart över honom, och hennes

WEAPONS

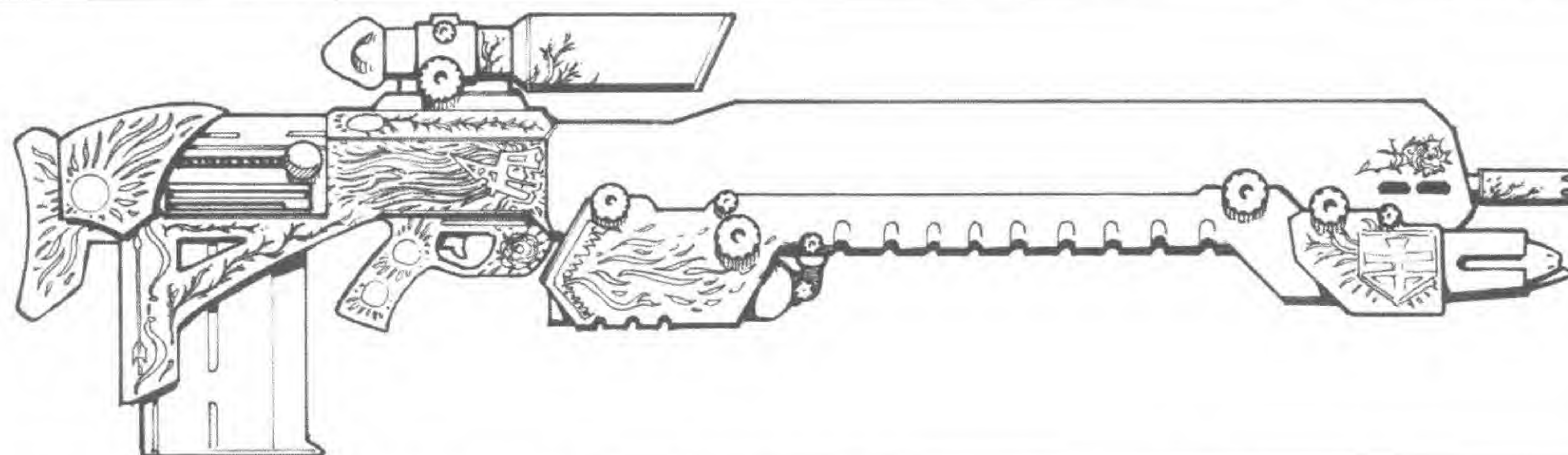


AC-19 «VOLCANO» AUTOMATKARBIN

V	LMAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS	
6.2	116	20	N	T	T	x2-x4	A	400/600	17	1	7	1T6+3	22.000

GRANATKASTARE

SV	AG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	#TO	SY	SKA	PRIS
1,0	3	M	50/75	+6*	1/skott	7	1T6	2	1T6+1	3.900

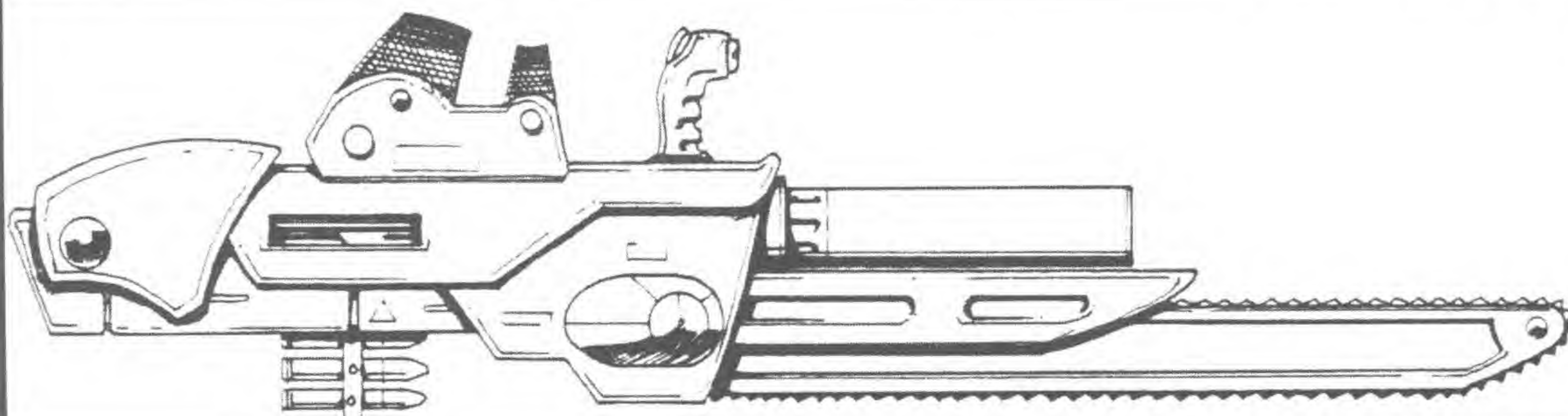


HAC-20 «ERUPTOR» TUNG AUTOMATKARBIN

V	LMAG	AX	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	COST	
8,0	128	12	N	T	T	x2-x4	A	600/900	21	1	7	1T6+4	27.750

ELDKASTARE

SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
2,7	8	M	12/18	+10*	2	8	1T10	6.800



AC-40 «JUSTIFIER» HELIG UPPSPRÄTTARKARBIN

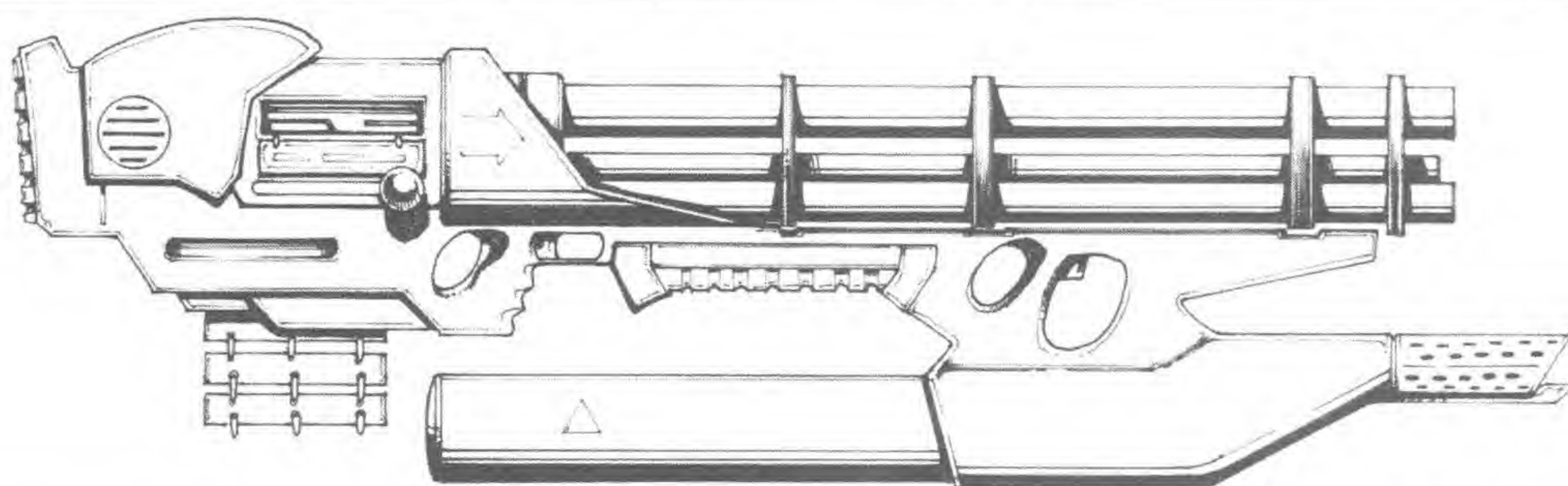
V	L	SAL	BEN	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
6,2	101	400	N	N	I	N	A	100/150	14	3	8	1T6+1	24.000

KEDJEBAJONETT

SV	L	SKA
—	85	1T6+1

stinkande andedräkt fick honom nästan att kasta upp. Han förbannade henne, han förbannade Mörkret, han avvisade dem båda och förblev trogen sin tro.

Han visste det naturligtvis inte då, men han hade anledning att vara tacksam för mörkret i lägenheten — det var tack vare det han slapp se vad Kara hade förvandlats till. Men istället för att tacka henne för avsaknaden av ljus började han skrika, och han skrek livet ut.

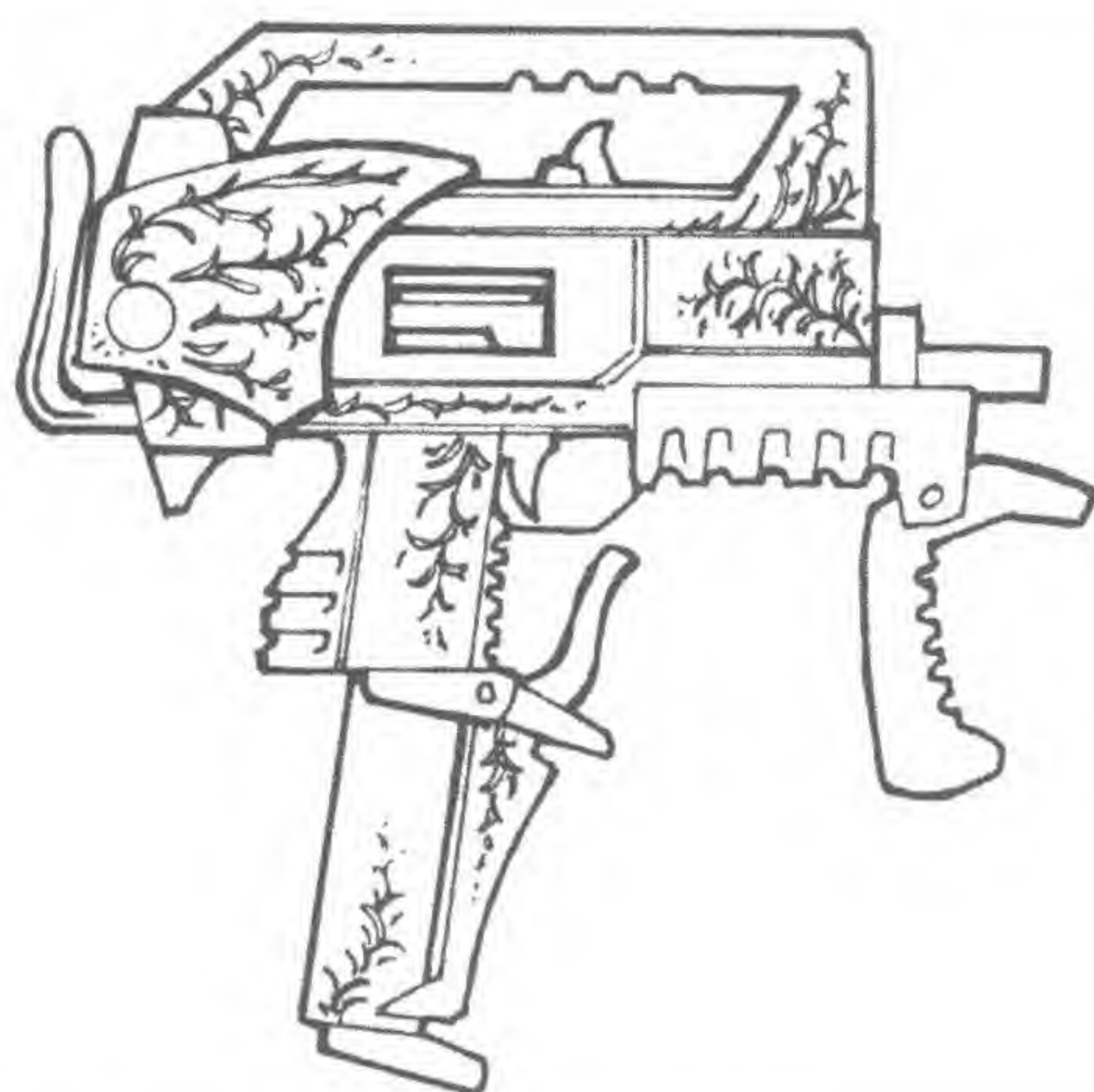


AC-41 «PURIFIER» EXTRA TUNG KULSPRUTA

V	L	SAL	BEN	GK	KB	KS	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
14,7	98	750	N	N	N	N	A	600	25*	3	7	1T6+4	26.500

PURIFIER INCINERATOR

SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
6,0	14	M	20/30	25*	2	8	1T10+2	8.600



MP-21 «NEMESIS» HANDGUN

V	2,2
L	38
MAG	40
AX	B
GK	T
KB	N
KS	T
FUNK	A
RÄCKV	100/150
STY	11
OT	1
EV	8
SKA	1T6+1
PRIS	13.500

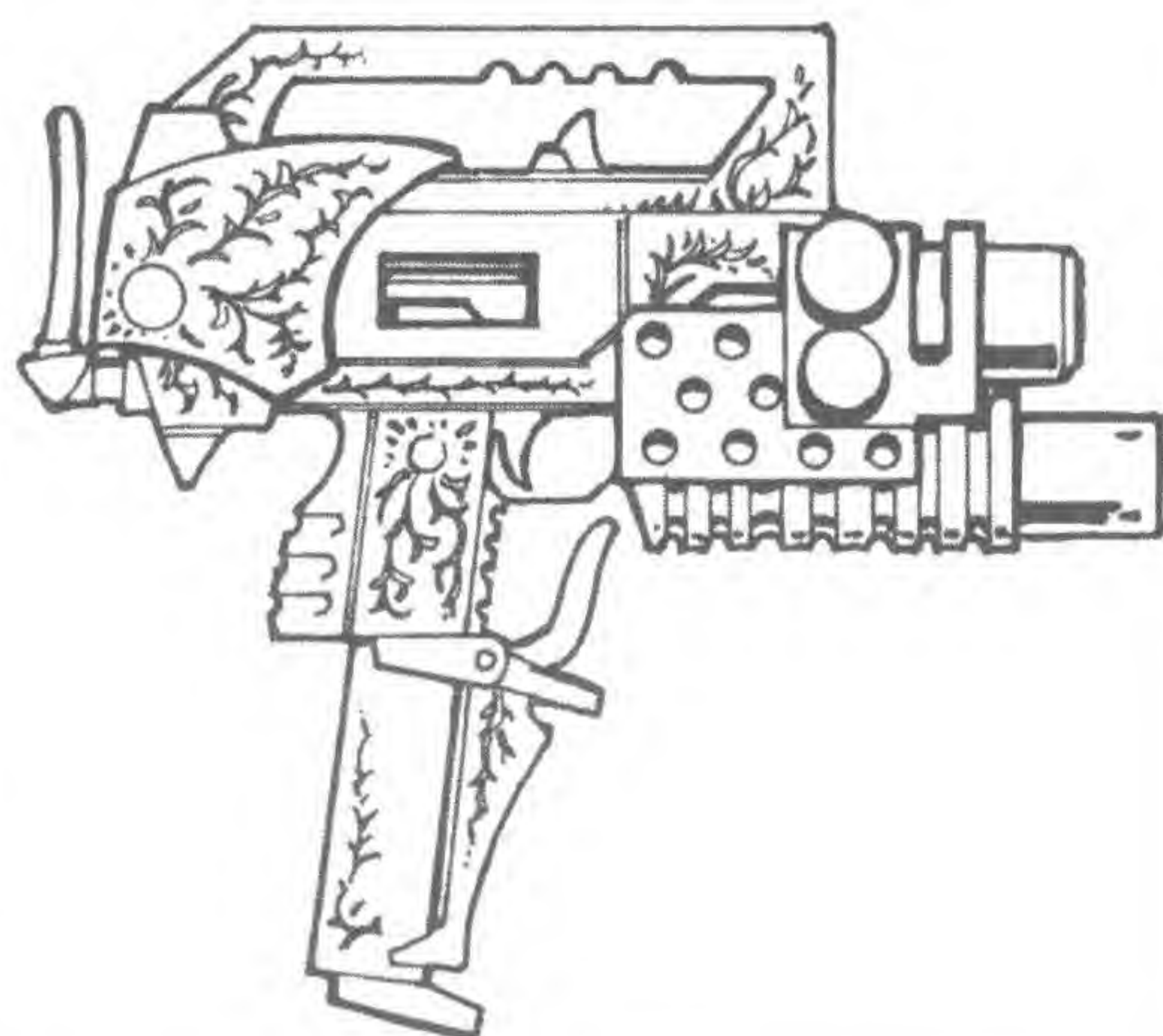
Ej hylslös
ammunition.



MP-210 (NEMESIS LÖNNMÖRDARVERSION)

V	2,3
L	43
MAG	40
AX	T
GK	N
KB	N
KS	T
FUNK	H
RÄCKV	20/30
STY	13
OT	1
EV	8
SKA	1T6
PRIS	17.500

Hylslös
ammunition.
Inbyggd
ljuddämpare.
Standardvapen
för Mortifikatorer.

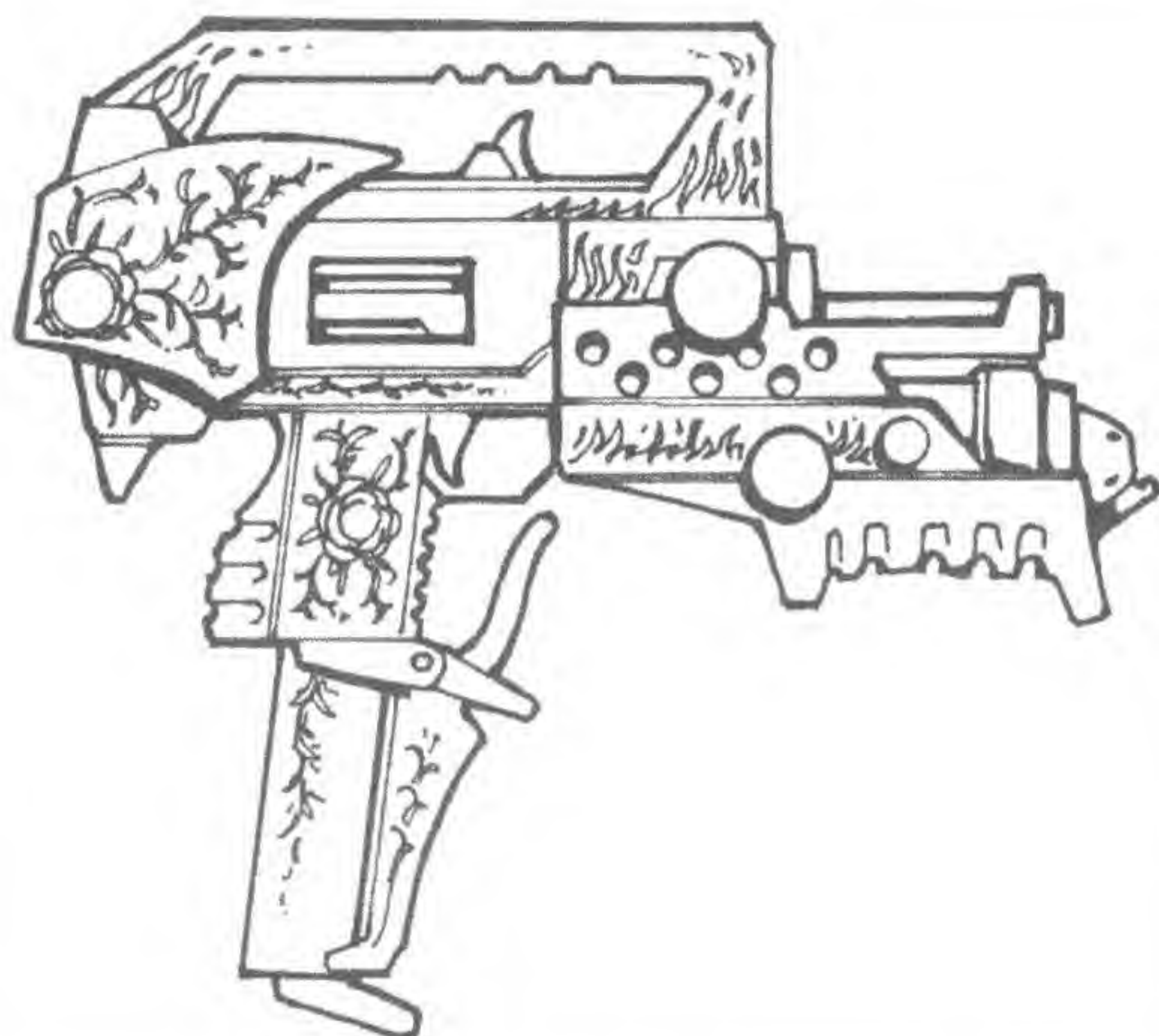


GK-221 (GRANATKASTARE)

SV	0,8
MAG	1
FUNK	M
RÄCKV	30/45
STY	+2*
OT	1
EV	7
#TO	1T4
SY	0
SKA	1T6
PRIS	3.200

Kan monteras på MP-21:an.

Bilden visar standardversionen av MP-21 med GK-221 monterad.

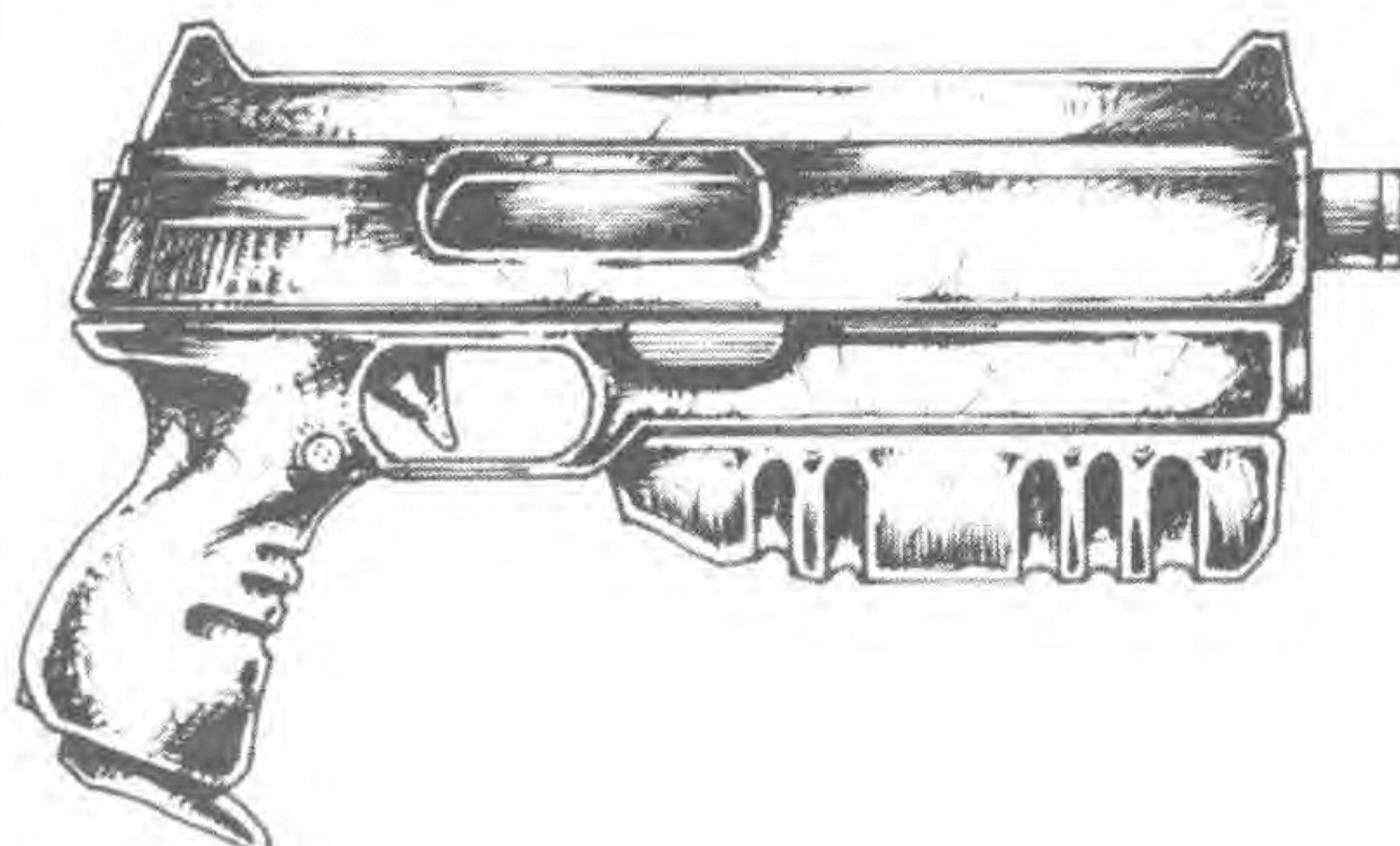


F-214 (ELDKASTARE)

SV	1,0
MAG	3
FUNK	M
RÄCKV	8/12
STY	+2*
OT	2
EV	5
SKA	1T6+1
PRIS	2.100

Kan monteras på MP-21:an.

Bilden visar en MP-21 (Axelstödet borttaget) med F-214 monterad.



P60 PUNISHER

V	2,5
L	32
MAG	13
AX	N
GK	N
KB	N
KS	N
FUNK	A
RÄCKV	70/105
STY	14
OT	1
EV	7
SKA	1T6+2
PRIS	8.400

CODEx CARDINALIS



Codex Cardinalis är för Brödraskapets medlemmar den yttersta kunskapssamlingen. Den utgör basen för organisationen i sin helhet, och samtliga Bröder — från de ödmjukaste till de allra högsta — bär ständigt med sig ett exemplar, naturligtvis med undantag av dem som arbetar under täckmantel. Det enklaste av alla sätt att identifiera en person som medlem av Brödraskapet är att se efter om denne bär ett exemplar av Codex Cardinalis i sina händer eller vid bältet.

Vart exemplar är handskrivet av Missionens Skrivare. Papperet är särskilt framställt av Brödraskapets Mystiker, och vart ord är noggrant kopierat för hand av en Skrivare.

Det är Skrivarnas livsuppgift att framställa kopior av Codex Cardinalis åt sina Bröder. Den Mörka Symmetrin har besmittat alltför många maskiner och teknologiska apparater för att annat än den mest idiotsäkra av metoder

ska användas i framställandet av böckerna. Andra medlemmar av Skrivarnas cell syr ihop och binder var bok för hand, och på framstående Bröders exemplar lägger de in ägarens namn i guld på omslaget.

Codex Cardinalis är allt för Brödraskapet. Närhelst en broder har en fråga, står svaret att finna i den. Frågorna kan gälla allt från frågor som helt har att göra med Mörkets influenser på människosjälens till de mest beprövade metoderna att spåra upp och oskadliggöra en Kättare i en större stad.

Bland bokens kapitel — balkar — kan framför allt följande nämnas: "Ljusets Balk", "Mörkets Balk", "Renandets Balk", "Konstens Balk", "Identifikationsbalken", "Den Mörka Legionens Balk" och "Kardinalens Balk". Merparten av den information om den Mörka Legionen och Brödraskapet som återfinns i *Mutant Chronicles* och denna bok har tagits direkt från Codex Cardinalis' sidor.

EXORCISTEN

Exorcist Rico steg in i förhörssrummet, överblickade och bedömde omedelbart situationen — precis som han tränats att göra. På ett odbuktionsbord i aluminium låg en ung man fastbunden med grova läderremmar med en glödhet lampas skarpa sken i sina utstående, blodsprängda ögon. Bakom offret stod en Inkvisitor — om han mindes rätt hette hon lyotake — med ett antal kirurgiska instrument i händerna. En ung Missionär i rummets borte hörn såg ut som om han var på god väg att förlora dagens första mål mat.

Den misstänktes vänstra arm hade redan skurits upp. Mannen var blek och såg sliten ut, men om det berodde på smärta, fruktan eller bara blodförlust var omöjligt att avgöra. Tårar rann nedför mannens kinder, vilket antydde en kombination av de tre.

När mannen så fick syn på Rico förvreds hans plågade ansiktsuttryck i ett ondskefullt hångrin. lyotake hade gjort rätt som tillkallat honom. Hans talanger behövdes här om hon skulle komma vidare med detta fall.

Rico hälsade på lyotake utan en blick mot Missionären som darrande hukade i hörnet. Han såg återigen ned på den





misstänkte och lade märke till hur kött hade lossnat från armen. "Varför tillkallades jag inte tidigare?" frågade han. "Är det inte uppenbart att mannen här har smittats av Mörkret?"

"Jag ber om ursäkt, Exorcist", svarade Inkvisitorn. "Den misstänkte var besvärlig, och först tog jag det bara som envishet. Nu inser jag att jag missbedömde situationen."

Rico såg ned på mannen och ryckte på axlarna. "Strunt samma. På ett eller annat sätt ska det här snart vara avklarat."

Exorcisten lossade munkavlen mannen försetts med. "Några sista ord, demon", frågade han anden som besatt mannens kropp. Mannen svarade med en räkka förbannelser som skulle ha sudlat till och med en Codex Cardinalis' gyllene omslag. Rico svarade snabbt och misskundslost med en rungande örfil.

"Ta farväl av din värd, Mörkerande." Rico slöt ögonen och började koncentrera sig på den Formel som skulle slita den parasiterande varelsen ur offrets själ.

Halvvägs genom Formeln kände Rico plötsligen hur mannen spottade ut något varmt som träffade honom i ansiktet. Han öppnade ögonen, tittade ned och

RENANDETS BALK



RENANDETS MÅL: SPÅRA ENSKILD KÄTTARE

MINSTA CELLSTORLEK: Enskild Inkvisitor

FÖRESLAGEN ÅTGÄRD: Lokalisering, Eliminering

UNDERSTÖDJANDE ENHETER: Missionen

UNDERSTÖD: Lokalisering skall utföras med största möjliga hjälp av Tredje Direktoratet. Om troligt gömställe är tungt befäst skall hjälp begäras av Kvartermästaren eller Inkquisitionens lokala cell. Samtliga civila resurser kan användas med ett fåtal restriktioner. Uniformerad korporationspersonal bör ej tas i förvar, men kan när som helst utfrågas eller utsättas för någon form av Konst. Om Kättaren är prominent person eller extraordinära problem uppstår kan begäran om hjälp vändas till Kurian, varvid svar bör kunna emotes inom tre eller färre timmar.

LOKALISERING: Under samtliga eftersökanden måste möjliga gömställen först lokaliseras och bedömas. Ingen möda får sparas på att utesluta tivelaktiga sådana. Skulle ett gömställe inrymmas i korporations ägo måste tillstånd att gå vidare sökas hos Fjärde Direktoratets lokalavdelning, sektion ett.

UTFÖRANDE: Säkra vart rum. Skapa nya metoder för förflyttning mellan våningsplan — trapphus och andra öppna utrymmen undviks. Renande av gömställe inleds med korta eldstötar från Purifier, följda av handgranater. Det är väl om målet kan uppbringas levande, men liv bör inte riskeras för att så skall ske om inte gruppbefälet givit sådan och uttrycklig order.

I urbana områden skall begränsad hänsyn tas till oskyldiga civila. På landsbygden kan sådana hänsyn bortses ifrån. Yttersta omsorg måste i alla lägen tas för att skona

Renandets Balk i Codex Cardinalis är helt enkelt en manual för att spåra upp och fånga eller eliminera Kättare och andra Mörkrets tjänare som lyckats infiltrera mänskligt område — det som flertalet speltillfällen kommer att handla om. Balken vänder sig först och främst till Inkquisitionen, men tar också i beaktande att Brödraskapets första kontakter med de som influerats av Mörkret sällan görs av Inkvisitorer.

Faktum är att Inkvisitorer inte ens är inblandade i flertalet fall. Mörkret lurar överallt, och dess locktoner är ytterst förföriska. De övriga Direktoratens medlemmar stöter med jämna mellanrum ihop med individer som besmittats av Mörkret, och när så sker kan dess bröder omedelbart vända sig till Codex Cardinalis för att ta reda på exakt vad de ska ta sig till.

Nedan följer några utdrag ur Renandets Balk.



uniformerad korporationspersonal och Brödraskapets tjänstemän. Föreslagen beväpning: Avenger-svärd och Punisher-pistoler. Konsten bör ej användas annat än i självförsvar eller på uttrycklig order från lägst gruppchef.

RENANDETS MÅL: SPÅRA AVFÄLLING: MYSTIKER

MINSTA CELLSTORLEK: Plutonsstridsgrupp av Inkvisitorer och Mystiker

FÖRESLAGEN ÅTGÄRD: Lokalisering, Eliminering

UNDERSTÖDJANDE ENHETER: Missionen, Revisorer

UNDERSTÖD: Lokalisering skall utföras med största möjliga hjälp av Tredje Direktoratet. Om troligt gömställe är tungt befäst skall hjälp begäras av Kvartermästaren eller Mystikernas lokala cell. Samtliga civila resurser kan användas med ett fåtal restriktioner. Uniformerad korporationspersonal får endast tas i förvar om det står klart att de smittats av Avfällingens Mörker, men kan när som helst utfrågas eller utsättas för någon form av Konst. Om Avfällingen är prominent person eller extraordinära problem uppstår kontaktas det lokala Revisor-högkvarteret för omedelbar assistans. Endast om detta misslyckas skall Kurian kontaktas.

LOKALISERING: Primäruppgiften är att bedöma samtliga gömställen för att eliminera dem ett efter ett. Skulle ett gömställe inrymmas i korporations ägo måste tillstånd att gå vidare sökas hos Fjärde Direktoratets lokalavdelning, sektion ett.

UTFÖRANDE: Säkra vart rum. Skapa nya metoder för



förflyttning mellan våningsplan — trapphus och andra öppna utrymmen undviks. Renande av gömställe inleds med korta eldstötar från Purifier, följda av handgranater. Användande av tyngre vapen är tillåtet, alternativt kan krypskyttar användas.

I urbana områden skall begränsad hänsyn tas till oskyldiga civila, på landsbygden kan sådana hänsyn bortses ifrån. Yttersta omsorg måste i alla lägen tas för att skona uniformerad korporations-personal och Brödraskapets tjänstemän. Föreslagen beväpning: Avenger-svärd och Punisher-pistoler. Användande av Konsten är fullt tillåtet, särskilt i självförsvar.

RENANDETS MÅL: FÖRSTA KONTAKT MED MÖRKER

MINSTA CELLSTORLEK: —

FÖRESLAGEN ÅTGÄRD: Eliminering eller Rapportering

UNDERSTÖDJANDE ENHETER: samtliga medlemmar av Brödraskapet

UNDERSTÖD: När en första kontakt gjorts med en Mörkets styrka ankommer det på den enskilde Brodern att bedöma situationen och agera enligt detta. Hur situationen handhas beror mest på huruvida den som utsatts för kontakten anser sig kapabel att klara situationen eller ej. Skulle Brodern anse sig kapabel bör denne fortsätta enligt riktlinjerna nedan. Om inte, bör Brodern snarast retirera till skyddsställning från vilken denne kan kontakta Brödraskapet för att avlägga lägesrapport.

LOKALISERING: Är tiden knapp och det finns anledning att frukta att Mörkets tjänare flyr om den inte omedelbart tas om hand, skall tjänaren konfronteras och elimineras. Skulle ett gömställe inrymmas i korporations ägo måste tillstånd att gå vidare sökas hos Fjärde Direktoratets lokalavdelning, sektion ett. Än en gång: skulle tiden vara knapp kan denna sistnämnda restriktion bortses ifrån. Uppgiften ifråga är långt viktigare än något så efemärt som egendom.

UTFÖRANDE: De vapen som finns till hands skall användas. Användandet av tyngre vapen är tillåtet, om storleken på den konfronterade gruppen så kräver.

Alternativt kan krypskyttar användas — med hänsynstagande till tidsaspekten. Skulle kontakten utvecklas till närstrid är samtliga stridstekniker tillåtna, däribland Brödraskapets stridskonst. Är Brodern säker på sin förmåga att spåra tjänaren skall han eller hon inleda arbetet utan vidare dröjsmål. Kontakten med denna får aldrig — inte ens efter en reträtt — helt och hållet förloras. Endast under hot oin omfattande skada kan Brodern helt överge plikten att lokalisera och eliminera Mörkets tjänare.

I urbana områden skall begränsad hänsyn tas till oskyldiga civila och ägodelar, på landsbygden kan sådana hänsyn bortses ifrån. Yttersta omsorg måste i alla lägen tas för att skona uniformerad korporations-personal och Brödraskapets tjänstemän. Föreslagen beväpning: Avenger-svärd och Punisher-pistoler, samt i trängda lägen Piranha Handgun. Användande av Konsten är fullt tillåtet, särskilt i självförsvar.

RENANDETS MÅL: UTSTÖTA MÖRK INFLUENS I KROPP

MINSTA CELLSTORLEK: Enskild Inkvisitor eller Mystiker

FÖRESLAGEN ÅTGÄRD: Exorcism

UNDERSTÖDJANDE ENHETER: Missionen

UNDERSTÖD: Renandet av en individ som står under den Mörka Symmetris influens är vanligtvis en uppgift av det enklare slaget. Allt som krävs är en Inkvisitor eller Mystiker som kan använda Exorcism ur Förändringens Konst eller Exorcera onda tankar ur Exorcismens Konst. Ytterligare Bröder kan behövas för att hålla ned eller lugna målet medan användaren förbereder Formeln. Finns i er cell ingen person med förmågan att exorcera Mörkets influenser, kontaktas lämpligen det Första Direktoratets lokalavdelning, varvid en Mystiker kommer att underställas er.

LOKALISERING: Exorceringar kan utföras var som helst, men bäst är om de utförs i cellerna under en Katedral eller på någon annan plats, fri från besmittelse från Mörkets Symmetri. Exorceringar som utförs på osäkra platser riskerar att avbrytas av person närstående målet för exorceringen, vilket kan visa sig katastrofalt. Dylka exorceringar bör endast utföras i yttersta nödfall.

UTFÖRANDE: En Katedral är den ur alla synpunkter bästa faciliteten. Platsen är säker, och det finns ingen anledning att frukta oväntade avbrott. När exorceringen väl utförts bör den renade personen snarast föras till sjukhus för vård av eventuella skador som uppkommit under Mörkets inflytande, särskilt sådana som uppkommit under spårandet och infångandet.

Vapen behövs vanligtvis inte under exorceringar, men bör medtagas för oförutsedda händelser. Punisher-combo torde i detta fall komma till bästa nytta. Fullständigt utnyttjande av Konsten är tillåtet och förväntas.

RENANDETS MÅL: LOKALISERA RELIK

MINSTA CELLSTORLEK: Arbetsgrupp av enskild Missionär och enskild Revisor

FÖRESLAGEN ÅTGÄRD: Lokalisering, Uppbördande

UNDERSTÖDJANDE ENHETER: Missionen, stridsgrupp ur Inkvisitionen

UNDERSTÖD: Lokalisering skall ske med största möjliga stöd från det Tredje Direktoratet. Om möjligt skall spårande enhet för att underlätta sökandet förses med Formelspårare. I annat fall inleder enheten systematiskt genomsökande av samtliga utrymmen i det område där Reliken tros finnas.

LOKALISERING: Det område i vilket Reliken uppbringas kan bestämmas till maximalt två kvadratkilometers storlek. Skulle ett gömställe inrymmas i korporations ägo måste tillstånd att gå vidare sökas hos Fjärde Direktoratets lokalavdelning, sektion ett. Har Formelspårare ställts till enhetens förfogande skall spårande omedelbart inledas. Skulle enheten under sökandet lämna det utpekade området skall huvudkontoret underrättas härom så snart tillfälle till detta ges. Uppstår ej tillfälle till detta skall sökande enhet fortsätta under iakttagande av största möjliga försiktighet.

UTFÖRANDE: Säkra vart rum. Utnyttja existerande metoder för förflyttning mellan våningsplan och rum under iakttagande av försiktighetsåtgärder för att minimera risken för överfall. Är Relik i person som står under den Mörka Symmetris inflytande skall samtliga till buds stående medel användas för att uppbringa Relik och därefter initiera procedur för Första Kontakt med Mörker. Med innehavare som ej smittats av Mörket skall förhandlingar om överlåtande av Relik genast inledas. Är innehavare motsträvig skall huvudkontoret kontaktas för vidare instruktioner.

Yttersta omsorg måste i alla lägen tas för att skona uniformerad korporations-personal och Brödraskapets tjänstemän. Föreslagen beväpning: Punisher-combo. Användande av Konsten tillåtet endast i självförsvar.



upptäckte mannens tunga på golvet mellan sina fötter.

Exorcisten förbannade tyst sig själv för sitt slarv medan han sträckte ut handen mot Missionären som blek och darrande räckte honom den gummianordning som skulle hindra mannen att tugga resten av munnen till slamsor.

Bär mannen på bänken upptäckte detta bet han ihop käkarna och vägrade envist öppna dem. Rico måttade ett hårt knytnävsslag mot mannens tinning, bände upp hans plötsligt medgörliga käkar och pressade in gummianordningen. Med ett hårt leende drog han åt gummiremmen om mannens ansikte för att hindra denne från att spotta ut anordningen, torkade blodet från händerna och började om.

Denna gång kunde han slutföra Formeln utan avbrott, och snart kände Rico hur demonen i mannens själ krympte och skruppnade bort. Rico drog en djup suck. Än var han inte färdig.

Han plockade upp tungan från golvet och höll den framför mannens ögon. Det var ett under att denne överhuvudtaget kunde se någonting genom den flod av tårar av smärta och skam som strömmade ur honom, men då han såg den blodig



RENANDETS MÅL: GENOMFÖRA FÖRHÖR

MINSTA CELLSTORLEK: Enskild Inkvisitor

FÖRESLAGEN ÅTGÄRD: Hotelse, Domination, Hypnos, Manipulation

UNDERSTÖDJANDE ENHETER: Missionen

UNDERSTÖD: Förhör av misstänkt eller utpekad Kätta-re är snabbt organiserade. Allt som krävs är en Inkvisitor, men färdigheter inom Förutskickelsens, Förändringens eller Manipulationens Konst kan vara till stor hjälp. Ytterligare Bröder, företrädesvis från Missionen, kan behöva hålla ned eller bedöva målet medan Inkvisitor förbereder Formlerna. Skulle cellen sakna person med kunskap inom passande aspekt av Konsten, skall Kvartermästare i det Andra Direktoratets lokala församling kontaktas. Kunnig Inkvisitor kommer då att sändas cellen till hjälp. Är tiden knapp måste Inkvisitorer använda sig av andra metoder för inhämtande av information från förhørsobjektet. Misstänkta bör så långt detta är möjligt ges möjlighet att överleva för rehabilitering.

LOKALISERING: Förhör kan utföras var som helst, men bäst är om de utförs i cellerna under en Katedral eller på någon annan plats, fri från besmittelse från Mörkrets Symmetri. Förhör som utförs på osäkra platser riskerar att avbrytas av person närstående förhørsobjektet, vilket kan visa sig katastrofalt. Dylika förhör bör endast utföras i yttersta nödfall, som exempelvis under förföljandet av en Mörkrets tjänare. Samtliga försiktighetsåtgärder skall likväl iakttas.

UTFÖRANDE: En Katedral är, som tidigare nämnts, den ur alla synpunkter bästa faciliteten. Platsen är säker, och det finns ingen anledning att frukta oväntade avbrott. När förhöret väl utförts bör den misstänkte snarast föras till sjukhus för vård av eventuella skador som uppkommit under förhöret. Är tiden knapp kan den förhörde lämnas på platsen i väntan på senare transport,

men då torde Inkvisitor tillse att den förhörde ej ges tillfälle att varna sina medbrottslingar. Vid sådant tillfälle skall sjuktransportfordon tillkallas vid första möjliga tillfälle.

Vapen skall vanligtvis inte behövas vid förhör. Fullt utnyttjande av Konsten är vid förhör tillåtet.

RENANDETS MÅL: INFILTRERA ORGANISATION

MINSTA CELLSTORLEK: Enskild Revisor

FÖRESLAGEN ÅTGÄRD: Infiltration, Spionage

UNDERSTÖDJANDE ENHETER: Missionen, Inkvisitionen

UNDERSTÖD: Med hänsyn till infiltrationsarbetets natur torde Revisor på hemligt uppdrag sällan kunna räkna med stöd, utan måste i princip lösa uppgifter på egen hand. Brödraskapet sänder Revisor understöd i de fall då sådan handling beräknas vara till nytta för Brödraskapet.

LOKALISERING: Revisorer kan beordras infiltrera snart sagt vilken organisation som helst verksam inom den mänskliga sfären. Ju högre ställning Revisorn skall inta inom den utpekade organisationen, desto större risker medför vanligtvis uppdraget. Samtliga Revisorer utom sådana som sänts på de mer riskfyllda uppdrag skall ha en kontaktperson med vilken meddelanden och information utbytes. Resterande Revisorer skall förses med passande form av kommunikationskanal med Inkvisitionen. Denna kan variera från kodade meddelanden i dagspress till lämnande av meddelanden på i förväg överenskommen plats eller sändar- och mottagarsystem i miniatyruutförande.

UTFÖRANDE: Var infiltration är unik. I flertalet fall måste Revisor avdela viss tid till att skapa förtroenderelation med en eller flera personer inom organisation som

skall infiltreras. Detta arbete kan inbegripa genomgåendet av särskilda provningar av lojalitet, etc. Sådana provningar som genomgåts under uppdragets gång skall naturligtvis inte senare kunna läggas Revisor till last.

När Revisor väl fått organisationens förtroende skall Revisor utan dröjsmål inhämta önskad information. Risker bör minimeras i enlighet med uppdragets beräknade vinst. Så snart information inhämtats skall Revisor kontakta Inkvisitionen för rapport, varvid ytterligare instruktioner utdelas.

När Revisor väl befrias från uppdrag, vilket kan dröja dagar såväl som månader och år, skall Revisor bege sig till närmaste Katedral eller annan överenskommen plats för fullständig rapport.

I nödsituationer skall Revisor kontakta närmaste överordnade. Visar detta sig omöjligt skall Kurian omedelbart meddelas, eftersom behov av att vidtaga drastiska åtgärder kan föreligga. Revisor på infiltrationsuppdrag bör ej vara beväpnad. Användande av Konsten är fullt tillåtet.

RENANDETS MÅL: MORTIFIKATION

MINSTA CELLSTORLEK: Enskild Mortifikator

FÖRESLAGEN ÅTGÄRD: Mortifikation

UNDERSTÖDJANDE ENHETER: Missionen

UNDERSTÖD: Mortifikationer utförs om möjligt utan understöd — säkerhetsaspekten skall noga beaktas med hänseende till mortifikatorns identitet och grupperingsområde. Mortifikatorer som misslyckas med sina uppdrag kan ej påräkna hjälp av Brödraskapet, och skall göra allt för att inte identifieras som medlemmar av Brödraskapet. Skulle de under uppdraget identifieras som sådana, skall de terminera samtliga vittnen för såvitt order som föranstaltar annat inte utfärdats.

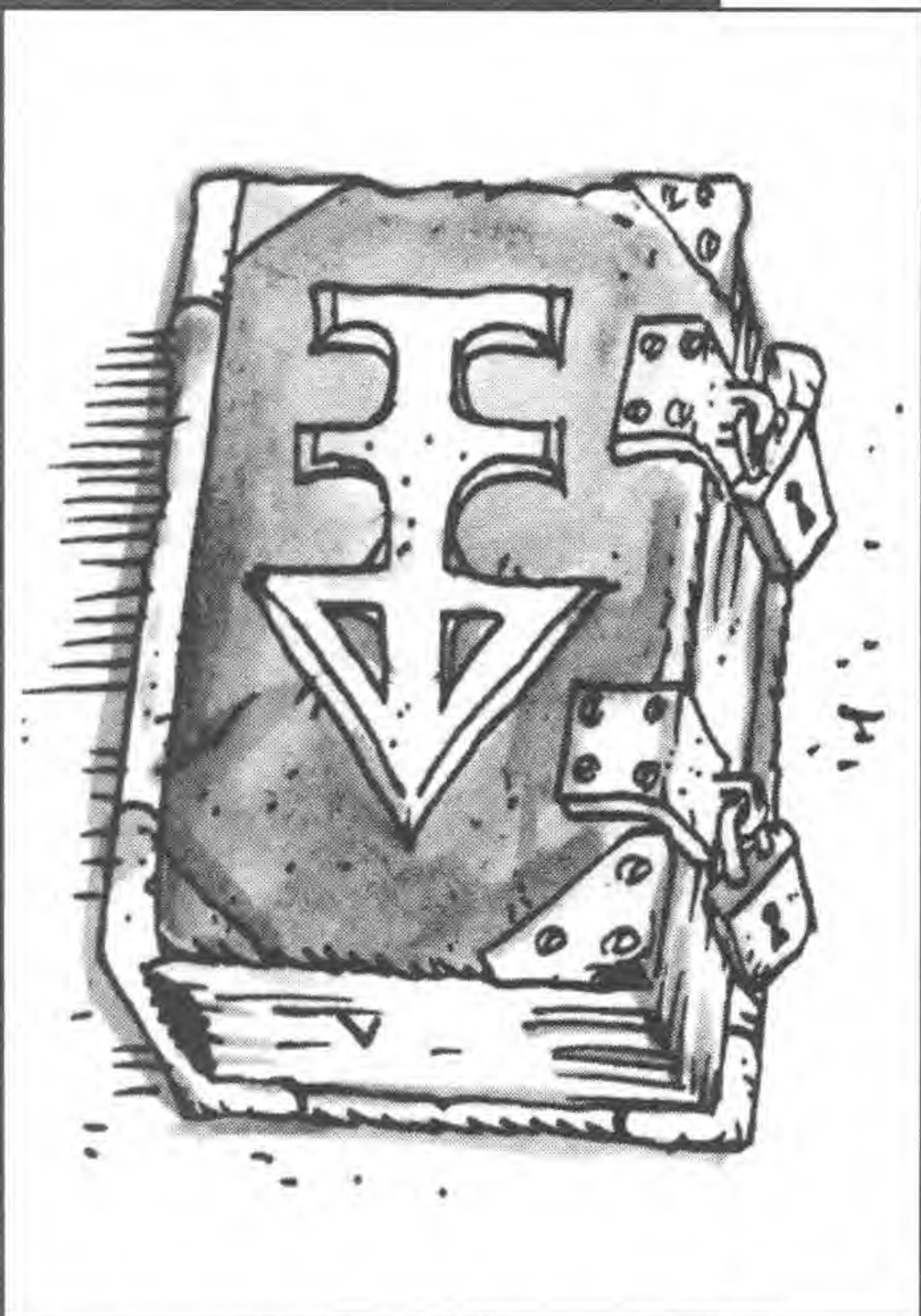
LOKALISERING: Mortifikationer kan utföras var som helst. I idealfallet utförs Mortifikation på avskild plats för att undvika upptäckt av Mortifikator. Det är av samma skäl som Mortifikationer bör utföras nattetid. Detta kan av olika skäl visa sig omöjligt, och i sådana fall skall extraordinära åtgärder vidtagas för döljande av Mortifikators identitet.

UTFÖRANDE: Det första hinder som måste kringgåas är identifikation och förbipassering av de säkerhetsåtgärder som omgärdar målet. Detta åstadkoms bäst genom beprövade övervakningsmetoder, såsom att bevaka och skugga målet samt avlyssna dess hem och arbetsplats. Mortifikator skall ständigt bedöma rådande situation och vidtaga nödvändiga åtgärder för att kringgå de svårigheter som uppstår.

Krypskytte är en väl beprövad metod för Mortifikation, men skulle målet ständigt vara omgivet av oskyldiga kan denna metod visa sig omöjlig eller mindre effektiv. I sådana fall kan förgiftning vara ett alternativ, liksom att bryta sig in i målets hem. Som en sista utväg kan Mortifikator iförd förklädnad försöka skjuta ned målet i fullt dagsljus, även om målet skulle befinna sig i en folksamling. I sådana fall är god planering av yttersta vikt. Avledande manövrar kan visa sig vara till stor hjälp, liksom förberedandet av flyktvägar.

Det är möjligt att okvalificerade Bröder kan beordras att utföra Mortifikation. I sådana fall skall dessa Bröder följa föreskrifterna så troget som möjligt. I flertalet sådana fall kan extrainsatt Broder påräkna stöd från Inkvisitionen vad gäller information och förslag till metoder för lösandet av uppdraget. Den extrainsatte behöver då endast följa order till punkt och pricka för att lösa uppgiften på bästa sätt.

Mortis-svärd och Nemesis-pistoler torde vara bästa hjälpen för Mortifikatorer. För prickskytte förordas Mephisto. Extrainsatta Bröder bör välja vapen efter förmåga, uppdragets beskaffenhet och eventuella råd från Inkvisitionen. Fullt användande av Konsten är tillåtet.



köttslamsan stönade han vilt ur djupet av sin plågade själ.

Rico lösgjorde och tog ut gummianordningen ur mannens mun och beordrade honom att hålla tyst, lade tillbaka tungan hans mun och koncentrerade sig än en gång. Några ögonblick senare var tungan fastläkt och i skick som så gott som ny, och mannen gjorde genast bruk av den för att tacka Exorcisten för att ha räddat hans stackars ovärdiga själ.

Rico nickade till svar och muttrade en välsignelse över mannen. Han hade gjort det han kommit för. Medan han gick mot dörren kastade han ett sista avskedsord till lyotake: "Se till att någon tar en titt på armen där, tack."

RENANDETS MÅL: UNDERSÖKA PLATS

MINSTA CELLSTORLEK: Grupp

FÖRESLAGEN ÅTGÄRD: Undersökning, Uppbördande, Eliminering

UNDERSTÖDJANDE ENHETER: Missionen, Inkvisitionen

UNDERSTÖD: Understöd kan vanligtvis påräknas under dygnets alla timmar, antingen som stridsunderstöd från Inkvisitionen eller i fredligare form av stöd från Missionen. I vissa fall kan detta dock visa sig omöjligt. I sådana fall skall gruppen lägga största vikt vid effektivt samarbete för lösande av uppdraget.

LOKALISERING: Undersökande av okända platser kan äga rum inom snart sagt vilket område som helst utom sådana som står under Brödraskapets direkta kontroll. Skulle mål för undersökning vara i korporations ägo måste tillstånd att gå vidare sökas hos Fjärde Direktoratets lokalavdelning, sektion ett.

UTFÖRANDE: Undersökande av okänd plats är av uppenbara skäl ett uppdrag som förknippas med största fara. För att så mycket information om platsen som möjligt skall kunna inhämtas måste deltagande Bröder därför vara på ständig vakt mot fällor och överfall.

Försiktighetsåtgärder skall så långt som möjligt iakttagas. Finns Broder med kunskaper i Förutskickelsens Konst tillgänglig, skall sådan avsöka området efter eventuell förekomst av den Mörka Legionen eller andra Mörkets tjänare. Brodern bör också ges till uppgift att skåda genom väggar och ange fördelaktigaste färdväg. Har sådan Broder ej sänts gruppen tillhanda kan gruppchef begära sådant understöd. Skulle begäran ej höras måste gruppen dock lita till mer konventionella metoder.

Skulle person eller objekt av vikt hittas under uppdragets gång, skall detta omedelbart uppbördas. Visar sig uppbördande ej genomförbart skall platsen utmärkas för senare uppbörd. Skulle person fläckad av Mörkets Symmetri påträffas skall riktlinjer för Första Kontakt med Mörker följas. Föreslagen beväpning: Punisher-combo. Svagare Bröder torde byta Punisher mot Aggressor. Användande av Konsten är endast tillåtet i självförsvar om inte gruppchef gett annan order.

RENANDETS MÅL: RÄDDA GISSLAN

MINSTA CELLSTORLEK: Plutonsstridsgrupp ur 2:a direktoratet

FÖRESLAGEN ÅTGÄRD: Undersökning, Räddande, Eliminering

UNDERSTÖDJANDE ENHETER: Missionen, Inkvisitionen

UNDERSTÖD: Civila resurser kan användas med få restriktioner. Uniformerad korporationspersonal bör ej tas i förvar, men kan när som helst utfrågas eller utsättas för någon form av Konst. Om terrorister är prominenta personer eller extraordinära problem uppstår kan begäran om hjälp vändas till Kurian, varvid svar bör kunna emottas inom tre eller färre timmar.

LOKALISERING: Bröderna har i en gisslan-situation fördel av att i förväg kunna utforska platsen. Det är högst troligt att terrorister stannar på den plats de befann sig när krav framfördes. Bröder med kunskap inom Förutskickelsens Konst skall samla så mycket information som möjligt om platsen.

UTFÖRANDE: Så snart så uttömmande information som möjligt inhämtats måste platschefen göra upp anfallsplan. Skapa ny öppning i den byggnad, eller motsvarande, som utgör skydd för terrorister. Följ upp med rökgranater och omedelbart stormande. Skapa nya metoder för förflyttning mellan våningsplan — trapphus och andra öppna utrymmen undviks. Infraröda glasögon bör användas för att särskilja vänner från fiender. Viss hänsyn bör iakttagas för att ej skada oskyldig, men i tveksam situation kan sådan hänsyn bortses ifrån. Terroristers liv kan helt bortses ifrån när civilas liv står på spel, men är inte heller annars av särskilt intresse.

När samtliga terrorister eliminerats skall gisslan så snabbt som möjligt insamlas och föras i säkerhet med tanke på att hög risk för att terrorister har försätsminerat byggnaden föreligger. Bär sårade och mana på oskadade från position bakom dessa. Användande av lättare våld för att lugna hysterisk eller chockad person ur gisslan är tillåtet.

I urban miljö bör närområdet tömmas på kringboende och åskådare innan stormning sker. I lantlig miljö kan eventuella civila förluster bortses ifrån. Yttersta omsorg måste i alla lägen tas för att skona uniformerad korporationspersonal och Brödraskapets tjänstemän. Föreslagen beväpning: Punisher-combo. Svagare Bröder torde byta Punisher mot Aggressor. Användande av Konsten är endast tillåtet i självförsvar eller på gruppchefs order.



“Några sista ord, demon”, frågade han anden som besatt mannens kropp. Mannen svarade med en räcka förbannelser som skulle ha sudlat till och med en Codex Cardinalis’ gyllene omslag. Rico svarade snabbt och misskundslost med en rungande örfil..



EN JOBBIG DAG

Mark Samuel hade förföljt Kättaren i flera minuter nu.

Det var en äldre man av den där typen man inte ser så ofta längre — utom på familjefilmerna där de spelade sagoberättande farfäder. Det låg en air av vänlighet kring mannen, och de flesta andra skulle ha uppfattat honom som en harmlös gammal herre. För Samuels, en Revisor med kunskaper i Mentalismens Konst, var mannen en del av det Stora Mörkret — en Kättare.

Samuels var inte säker på vad det var som först hade fått honom att reagera. Kanske var det den märkliga blick mannen hade kastat mot Katedralen, eller att han inte hade korsat gatan när han mötte en Mystiker, som alla andra gjorde. Hur som helst hade det varit tillräckligt för att väcka Samuels vältränade Revisorinstinkt. Han hade stoppat Mystikern och bett honom att studera mannen i jakt på influenser av Mörker. De fick jackpot.

Samuels hade tackat Mystikern och börjat skugga gamlingen. Efter ett antal kvarter hade denne försvunnit ned i en tunnelbanenedgång. Samuels tappade nästan bort mannen i trängseln, men lyckades klämma sig ombord tåget i sista sekunden.

Gamlingen klev av långt ute i Omkretsen, svängde vänster efter tre kvarter och försvann in i ett gammalt hy-

KATEDRALERNA

Det finns åtta Katedraler i solsystemet, och var och en bär de en helig Krönika inristad på sina marmurväggar. Oavsett vilken stad de befinner sig i är Katedralerna de största, högsta och mest respektingivande byggnaderna som står att finna — såväl inom städerna som på planeten ifråga. Var och en är unik på sitt sätt, men de har några saker gemensamt.

Samtliga Katedraler har modellerats efter en och sam-

ma förebild, den första och största av dem alla: Katedralen på Luna. I var och en finns kyrkorum i vilket mässor hålls, biktstolar där broder biktas för broder, förhörsceller där misstänkta Kättare frågas ut och bibliotek i vilka Brödraskapets kunskaper samlats genom århundradena. Dessa utrymmen skiljer sig oftast endast i läge, storlek och besökskvot.



DEN FÖRSTA KATEDRALEN

Den Första Katedralen är med god marginal den mest värnadsbjudande av de åtta. Den är uppförd i lager på lager av vackert utmejslad svart sten ovan ett stålskelett och dess fasad är översållad med statyer föreställande Kardinaler och Bröder som tjänat Brödraskapet särskilt väl. Skorstenar skjuter upp både här och där, och ger den neo-romanska arkitekturen en touche av gotik. Den ånga som används till att värma upp den enorma stenkolossen strömmar ut ur skorstenarna och omvärmer byggnadens övre del i en överjordisk dimma. Katedralen tornar upp sig ovan det överbyggda landskapet och höjer sig till och med över huvudkontoren tillhörande de megakorporationer som gör affärer i solsystemets samtliga hörn.

Katedralen, formad som Brödraskapets symbol, sträcker sig såväl 200 våningar ovan Lunas yta som dryga dussinet nedan den. Enorma strålkastare belyser ständigt dess yta och gör den till en hoppets fyr för mänskligheten — även i den mörkaste av nätter. Kardinalen själv har sin bön i toppen av den spira som skjuter upp ur symbolens bas långt nog för att göra gravitationen där ännu en smula mindre märkbar än vid marknivå.

Den Första Katedralen (ofta helt enkelt kallad Katedralen) är, där den ligger i de Gamla Kvarteren, hela solsystemets sociala, andliga och politiska centrum. Katedralen är det nav allt roterar kring, och samtliga solsystemets invånare är fullt medvetna om detta.

Huvuddelen av Katedralen inrymmer kontor och bostads- och utbildningsfaciliteter tillhörande vart och ett av de fyra Direktoratet. Brödraskapets medlemsantal är överväldigande stort, och Katedralen är som en mindre stad i sig själv — där finns ett sjukhus, skolor, träningshallar, tunnelbanestationer och kontor för snart sagt vilket yrke som helst. Industrifaciliteter och Brödraskapets egen rymdhamn ligger i Lunas utkanter, liksom några av dess jordbrukande enheter, men i övrigt inryms i princip allt annat mellan Katedralens väggar.

KYRKORUMMET

Den Första Katedralens kyrkorum mäter hela trettio våningar från golv till tak och har plats för över 100.000 mässbesökare på en och samma gång. Veckodagar är det sällan fullsatt, men om söndagarna är kyrkorummet fullsatt ända ut till entrén — tre fjärdedelar av Lunas befolkning går dock i mässa minst en gång i veckan.

Mässa hålls en gång om dagen med början 19.00 till åtminstone 22.00. Den direktsänds i såväl radio som tv, så att de som av någon anledning inte kan ta del av högtidligheten på plats åtminstone kan undfå ordet.

Det enorma altaret står i kyrkorummets ena kortände, och Kardinalens tron reser sig bakom det. Kardinalen själv håller endast mässa en gång i veckan, vanligtvis om söndagar. Veckodagar och lördagar håller Kurians medlemmar varsin mässa i Kardinalens ställe. Bakom altaret reser sig en slät, fristående och vit mur tjugo våningar rakt upp. Televisionsutsändningarna från mässorna projiceras på denna mur så att även mässbesökarna längst bak i lokalen kan följa med.

Muren reser sig ett tjugotal meter från kyrkorummets bakre vägg. Murens baksida täcks av ett gallerverk av stegar och plattformar belysta av ett otal strålkastare. Dess släta stenytan är täckt med den Första Krönikans heliga ord.

BIKTSTOLARNA

Brödraskapets biktstolar står att finna mellan muren och Katedralens bakre vägg. Botfärdiga kan här bikta sig varje dag på året, dygnet runt. Många av de som söker förlåtelse finner den faktiskt också.

En biktstol är ett fristående och ljudisolerat bås som på insidan delas i två halvor av en skärm. En dörr leder in

till var halva, och Missionären som tar emot bikten sitter i båsets ena halva i väntan på att den botfärdige ska stiga in i den andra.

När man kommit in i båset faller man på knä och ber Missionären om förlåtelse, varvid man avslöjar sina synder en efter en. Missionären kan när som helst avbryta en för att be om ett förtydligande, men flertalet bikter fortgår utan avbrott.

Om man begått negligerbara synder — exempelvis tänkt mörka tankar om medmänniskorna i ens omgivning — ådöms man en bot av Missionären som ger en syndernas förlåtelse. Bikten är därmed över och man kan lämna biktstolen. När man sedan betalt sin bot är



reshus. Samuels stannade till utanför entrén.

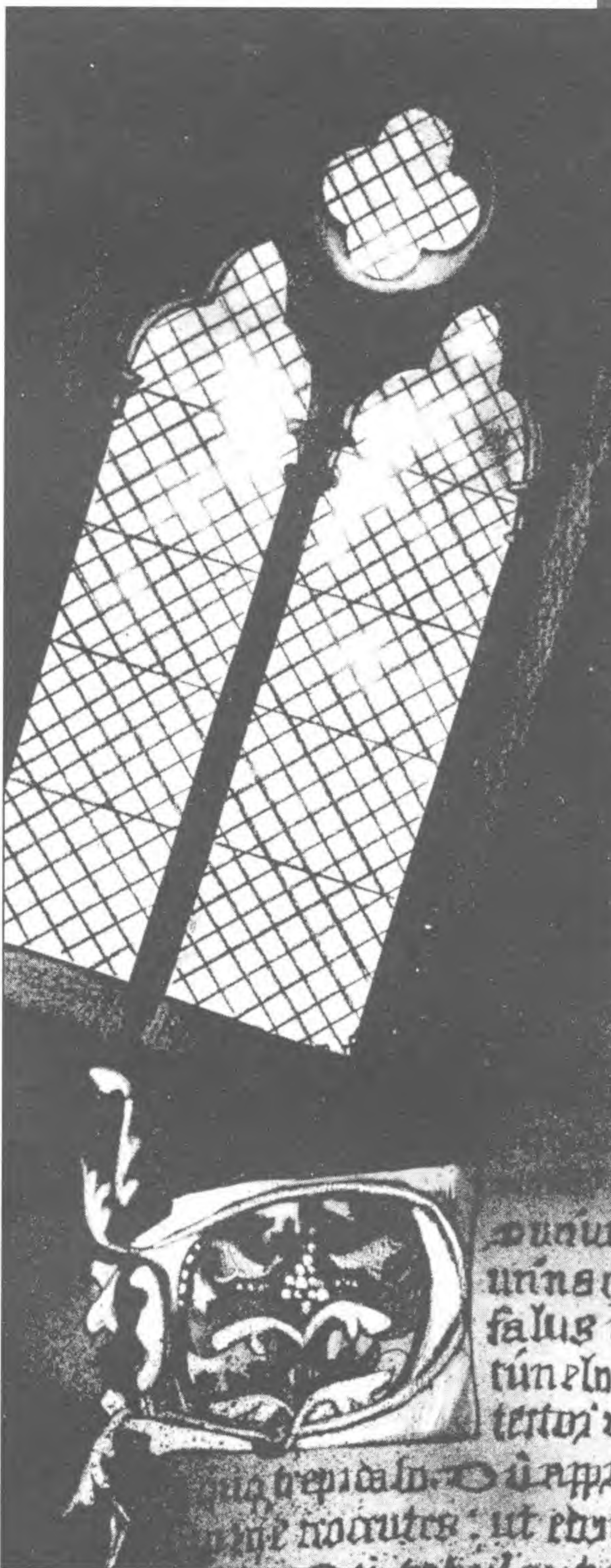
Han måste bedöma situationen noggrant. Den slitna byggnaden, förmodligen ett före detta lager som byggts om till hyreshus där var våning utgjordes av en enda stor lägenhet, var visserligen litet — men vad gömde sig bakom dess fasad? Han kunde kalla på understöd, men när det nått fram kunde gamlingen vara borta sen länge. Gubben var dessutom säkerligen inget annat än en gammal tok som förrirat sig i Mörka böcker, mestadels harmlösa sådana. Samuels bestämde sig för att ta hand om det hela på egen hand.

Han smög in genom ytterdörren, stannade upp och hörde fotsteg på väg upp för trappan. Han tassade efter dem så tyst han kunde. Fotstegen stannade till på tredje våningen.

Samuels hörde skramlet av nycklar. En dörr öppnades och stängdes. Revisorn smög upp för trappan till tredje våningen, stannade till och lade örat mot den gamla metalldörren. Inte ett ljud, men det kunde bero på ljudisolerering. Han tvekade för en sekund, men fattade sen sitt beslut.

Samuels drog Punishern ur axelhölstret, siktade mot låset och tryckte av. Så vräkte han sig med axeln mot dörren och ett fast grepp om den rykande Punishern.

Gamlingen stod mitt i det stora rummet med en bestört min i ansiktet. Ytterligare





synderna förlåtna och ens samvete rent. Böter utdöms i enlighet med syndens omfattning och den botfärdiges förmåga att betala. Ju större endera av dessa två är, desto större bot åläggs man. Böter åläggs sällan dem som inte kan betala, även om särskilt ångerfulla efterföljare ofta kan stå med tomma bankkonton vid månadens slut.

Skulle ens synder vara för allvarliga för att ignoreras kallar Missionären i hemlighet till sig en kontingent Inkvisitorer genom en knapptryckning. Inkvisitorerna studerar sedan den skyldiges ansikte och skuggar denne till hans eller hennes hem. När de väl fått kännedom om personens bostadsort genomför de en personundersökning och planerar sitt anfall. Vanligtvis väcks personen ifråga någon gång under natten efter att ha biktat sig tidigare samma dag. Syndaren släpas utan vidare ceremonier bort och ned i någon av förhörscellerna djupt under Katedralen. Inkvisitorerna kan också gripa syndaren medan denne ännu biktat sig. Faktum är att mången syndare har stigit in i Katedralen för att bikta sig för att några minuter senare befina sig i en förhörscell.

FÖRHÖRSCELLERNA

Långt under kyrkorummet ligger förhörscellerna — kalla, svagt upplysta och trånga utrymmen som mejslats ut ur Lunas berggrund. Alla har sett dem tusentals gånger på TV-dramer sponsrade av Brödraskapet, men det är inte riktigt samma sak som att se dem på alldeles egen hand. I samtliga celler ligger en kvävande stank av blod och avföring, och deras väggar bär oräkneliga rödbruna fläckar.

I cellens mitt står ett operationsbord i aluminium, fullt utrustat med kärl för uppsamling av kroppsvätskor av skil-



da slag. Läderremmar som bär spår av rikligt användande hänger från bordets sidor. En justerbar golvlampa som med en lätt knuff kan sända en bländande ljusstråle i offrets ögon står vid bordets borte ände. Vid bordets andra ände vilar en bricka i rostfri metall fylld av en uppsjö polerade, kallt glittrande och steriliserade tortyrinstrument.

Officiellt hävdas det att Inkvisitorerna sällan behöver använda sig av så primitiva metoder för att få fram den information som söks. Envisa rykten gör dock gällande att vissa Inkvisitorer låter bli att genomsöka offrets hjärna med Konstens hjälp, för att istället använda sig av äldre och mindre effektiva förhörsmetoder de helt enkelt är mer förtjusta i. Det är dock ett ytterst litet fåtal som faktiskt genomgått ett förhör i händerna på Inkquisitionen och sedan haft möjlighet att berätta om upplevelsen. Även om så skedde skulle de av Brödraskapet kontrollerade massmedia aldrig låta berättelser om omänskligheter begångna under förhör komma till allmänhetens öron.

Efter avslutat förhör placeras flertalet förhørsobjekt i en

närallgande fångcell, där deras hjärnor bearbetas till dess de inte minns ett dyft av förhöret. När deras eventuella skador läkts tillåts de så återuppta hederligare och renare versioner av sina tidigare liv.

Somliga befins naturligtvis vara befläckade av det Stora Mörkret. Dessa stackare får då genomgå en exorcism utförd av en kvalificerad Mystiker innan de tillåts återvända till den samhälleliga vardagen. Många av dessa människor skuggas av Revisorer när de till slut lämnar Katedralen, eftersom man hoppas att de ofrivilligt eller ovetande ska leda Inkquisitionen till de människor eller varelser som varit skuld till att Mörkret fläckat deras själar.

SANATORIET

Sanatoriet är Brödraskapets version av inte bara ett sjukhus, utan en fullständig omsorgsanstalt. Patienter kommer eller tas hit för att kureras från snart sagt alla krämpor mänskligheten känner. Om Missionens vitklädda läkare inte kan bota vad som än felas en person, kan man vara trygg i förvisningen att Exorcisterna från det Första Direktoratet har kraften att kurerat det deras mer världsliga kolleger inte kan.

Dessa medicinska tjänster är dock inte gratis — endast Brödraskapets medlemmar behandlas på Sanatoriet. De som inte följer Kardinalens ord är inte välkomna inom dess väggar. Det finns bara ett pris för Sanatoriets behandling: man måste tro.

Den avdelning merparten av Sanatoriets besökare får se är Våbels celler, där patienterna inväntar jourhavande läkare och helare i fallande ordning efter sina skador eller krämpor. Svårt skadade kommer först till behandling medan de jämförelsevis lättare fallen får sitta en tid i väntrummet.

Brödraskapets policy är att först försöka låta naturen ha sin gång vad gäller läkande av skador och sjukdomar. Först då detta visat sig otillräckligt behandlas patienten med hjälp av Konsten. Användande av Konsten hålls på lägsta möjliga nivå, eftersom man aldrig vet när en Mystiker behöver sin psykiska kraft för att bota en riktigt svårt skadad patient.

Tid kan beställas få särskilda läkande exorceringar, men dessa bokas vanligtvis via var Exorcists privata kontor eller mottagning. Inte heller för dessa tjänster avkrävs man betalning, men man kan tvingas vänta flera månader eller år på att få sådan behandling.

Undantag görs dock för medlemmar av Brödraskapet vars tjänst är farofylld eller särskilt viktig — sådana män och kvinnor helas och återinsätts i tjänst så snart som möjligt. De väpnade styrkornas hälsa kommer i alla lägen högst upp på Kardinalens prioriteringslista. Mörkrets styrkor drar sig inte tillbaka medan en grupp Heliga Krigare läker sina sår — de behövs tillbaka på sina poster så snart som möjligt, om inte förr.

RUSTKAMMAREN

Rustkammaren är även det en plats som ofta kommer att besökas av rollpersoner, eftersom det är där man kvitterar ut den utrustning som behövs för att lösa en uppgift. När man slutfört sitt uppdrag ska utrustningen lämnas tillbaka, men det är ingenting att oroa sig för — utrustningen finns där närhelst man behöver den.

I Rustkammaren finns ett stort utbud av vapen för bruk på individ- och gruppnivå, och i sådana mängder att hela Brödraskapet — från lägste Missionär till själve Kardinalen — skulle kunna beväpnas för strid mot den Mörka Legionen om så skulle behövas. Den utrustning som kan kvitteras ut från Rustkammaren begränsas endast av ens yrke och rang. Se kapitlet Utrustning för detaljerade upplysningar angående vilken utrustnings om finns att tillgå för de olika yrkena.

Endast medlemmar av Brödraskapet ges tillträde till Rustkammaren, övriga hålls kvar utanför av Vredesskvadronens elitgarde, soldater som handplockats av själve

Kardinalen. Samtliga dessa soldater har kunskap i Förändringens Konst, särskilt formeln EMPATI. Okända och misstänkta personer studeras med hjälp av EMPATI av en Elitgareddesoldat innan de släpps in i Rustkammaren — de som inte klarar testet avrättas på ort och ställe.

Det enda flertalet rollpersoner någonsin får se av Rustkammaren är utlämningsdisken och ett eller annat provrum. Den som inte är säker på vad han eller hon behöver — och som faktiskt har möjlighet att välja utrustning själv — förs till ett visningsrum där samtliga utrustningsdetaljer som erbjuds förevisas tillsammans med en kort redogörelse för objektets prestanda.

Det enorma huvudlagret är inte öppet för allmänheten, eller ens större delen av Brödraskapets medlemmar, men av och till låter Kardinalen öppna det för begränsad offentlig visning. Den enorma eldkraft Brödraskapet där besitter (vilken inte ens inbegriper utrustning som redan används i fält) är nog för att övertyga de flesta om att Kardinalens Bröder är mänsklighetens största hopp i striden mot Mörkret och dess härskaror.

SCRIPTORIUM

Scriptorium återfinns på de av Katedralens våningar som är belägna strax under markytan. På några ställen står Scriptorium i förbindelse med sin broderorganisation Stenarkivet via underjordiska korridorer. Mycket av det som skapas av Skrivarna går direkt till Stenarkivet, och när något där behöver kopieras sänds originalet direkt till Scriptorium.

Scriptoriet är varken mer eller mindre än en rad stora salar i vilka tusentals Bröder i skenet av vaxljus för hand kopierar manuskript åt de Bröder som behöver dem. Halva arbetsstyrkan är fullt upptagen med att skapa nya exemplar av Codex Cardinalis till Brödraskapets nya medlemmar, samt att ersätta de exemplar som förlorats eller skadats. Övriga Skrivare kopierar handlingar från Stenarkivet eller andra heliga eller kritiska dokument som Kardinalen eller någon av de högt uppsatta Bröderna på grund av det konstanta hotet från den Mörka Symmetrin helst inte kopierar på teknisk väg.

Scriptoriums långa och breda salar har huggits ut ur Lunas sten. Skrivarnas pennor skrapar sida upp och sida ned där de sitter vid sin personliga arbetsbänk av grovt tillyxat trä. Vaxljus är den enda tillåtna belysningen, och unga lärlingar rör sig hela tiden längs gångarna för att ersätta utbrunna ljus. Vanligtvis arbetar endast ett lag Skrivare per dag, men när behovet av deras tjänster tidvis varit stort har ett andra och tredje skift lagts till så att det till slut suttit Skrivare här dygnet runt.

STENARKIVEN

Från utsidan ser inte Stenarkiven mycket ut för världen. Byggnaden är bara 40 våningar hög — inte mycket när man betänker att den står i skuggan av själva Katedralen som är mer än fyra gånger så hög — och inte ett enda fönster står att se på dess fasad. När man väl kommit in finner man dock att Stenarkivets underjordiska våningar sträcker sig lika långt ned i underjorden som resten av byggnaden sträcker sig mot Lunas himmel.

Det är här Brödraskapets samlade kunskap finns samlad: Stenarkivet är dess bibliotek. Byggnadens väggar omsluter snart sagt allt som någonsin publicerats eller sänts av mänskligheten sedan Brödraskapets grundande och långt före det. Samlingen sträcker sig nära nog tillbaka till tiden för det tryckta ordets tillblivelse.

Vare sig man letar efter barnböcker, videoband, inspelningar av tal, sedan länge avsmnade rikens konstitutioner eller Daily Chronicles första utgåva så finns det här. För att hitta det man söker behöver man bara förstå det komplexa innehållsförtecknings- och korsreferenssystem som Bröderna i Arkivets cell utvecklat för att snabbt hitta rätt i det nära nog bottehlösa havet av information omkring dem.

Systemet bygger på användandet av antika hålkort i metall och ett datorsystem som helt drivs med ångkraft. Rummen som inrymmer centraldatorn fyller flera våningar i byggnadens nedre regioner. Enda sättet att ta sig fram med hjälp av detta system är att be någon av de närvarande Bröderna om hjälp — det är nära nog omöjligt att hitta någonting utan någon form av hjälp. Frågor angående vissa saker kommer med största säkerhet att tilldra sig uppmärksamhet, men flertalet Arkivarier är pålitliga och kommer inte att tala bredvid munnen.

Under inga förhållanden får material föras ut ur arkiven. En Skrivare kan rekvireras för att framställa en kopia åt en broder, men detta tar alltifrån timmar till veckor i anspråk beroende på materialmängd, behovet av kopian och inflytandet hos den Broder som inkommit med begäran.

KRÖNIKÖREN

I denna anonyma trettioåriga byggnad i svart sten inryms Krönikornas cell vars Missionärer kontrollerar en stor del av Lunas massmedia. Det är här som Krönikören — alla tiders mest populära dagstidning — publiceras, och såväl radio- som TV-sändningar produceras och sänds ut till Kardinalens efterföljare. De Bröder som övervakar och godkänner allt sänt och tryckt material innan det distribueras har även de sina kontor här.

De av Kardinalen sponsrade nyhetsprogram som var hel timme sänds ut via samtliga större TV- och radionät produceras i Krönikören. Byggnaden inrymmer hundratal reportrar vars arbetsområden omfattar hela solsystemet. All information dessa samlar in når dock inte mannen på gatan — allt går igenom och filtreras av Kardinalens folk innan det släpps ut på marknaden. Den kvarhållna informationen går direkt till Inkquisitionen som gör bruk av all känslig eller viktig information.

Reportrarna är ofta villiga att diskutera och byta information med Mystiker eller Inkvisitorer, eftersom det gläder dem att kunna vara till någon direkt nytta för Kardinalens folk. Några av de mer erfarna reportrarna har förstås blivit blasé och är ovilliga att slösa sin dyrbara tid på någon av lägre rang. Till syvende og sist räcker det dock långt att tala med en reporter, oavsett vilken inställning denne till en början har. Hot kan fungera, men smicker är långt mer effektivt — särskilt om man i framtiden vill ha tillgång till reportern ifråga som informationskälla.



ket och sväva tillbaka genom rummet för att stanna i varelsens utsträckta hand.

Så mindes Samuels varel-sen från sin utbildningstid. Han hade hört många rykten om de där vidrigheterna, men faktiskt aldrig sett en i verkligheten. Flertalet olyckliga nog att ha gjort det överlevde inte. En Callistonisk Innästlare — satan.

Det verkade bli en jobbig dag.

VEM ÖVERVAKAR ÖVERVAKARNA ?

Michelle Winston hade alltid gillat sitt jobb. Hemlig

Observatör med uppdrag att infiltrera Cybertronics högkvarter i Heimburg — hur fett som helst. Cybertronicanställda var om möjligt renare än hennes Bröder. Och

även om de nu verkligen skulle hålla på med nåt skumt som ryktena påstod, skulle de knappast vara så dumma att de gjorde det i högkvarteret — och absolut inte framför ögonen på någon på så låg säkerhetsnivå som hennes.

Det var åtminstone det hon alltid hade trott, men nu



KARDINALBANKEN

Katedralen på Luna inrymmer också den största och mäktigaste banken i mänskligheten. Uttrycket "Kardinalen på verket" dök inte upp ur tomma intet — det kom till av den enkla anledningen att Kardinalsmarkern är den mest stabila och allmänt accepterade valuta som finns. Det är naturligtvis i mångt och mycket de hårt arbetande Bröder som sköter Kardinalbanken Brödraskapet har att tacka för detta.

Kardinalbanken upptar dussintals våningar av Katedralens ena flygel. Den är stor och opersonlig, och tänkt mer att handha megakorporationers fonder än normalmedborgarens lönekonton, även om den också gör det. Som i

flertalet banker är servicen usel så länge man inte har lägst Socialnivå 7. Ju högre Socialnivå, desto bättre service.

Med Socialnivå 6 eller lägre är risken stor att man tvingas köa i upp till två eller tre timmar — bara för att sedan hamna i en ny kö. Undantag görs för Inkvisitorer och Mystiker, liksom för vem som helst på viktigt uppdrag för Kardinalen, men även då kan köerna vara långa.

Som solsystemets mäktigaste bank kan Kardinalbanken faktiskt påverka megakorporationernas ställningar. Detta är ännu ett faktum som Kardinalen kan använda sig av för att mana bångstyriga får tillbaka till flocken, eftersom banken är mindre benägen att låna ut pengar till den som

var hon inte så säker längre.

Hon hade kommit på något. Som Observatör var det naturligtvis hennes jobb att göra det, men det här var definitivt någonting

Cybertronic inte hade velat att hon skulle snoka reda på. Det var under ett av de sena kvällspass som ingick i hennes jobb som vaktmästare hon hade passerat avdelningschefen Keith Wilshires kontor.

Hon hörde en röst inifrån kontoret, en röst hon kände igen som Wilshires. Han var inblandad i en hetsig diskussion med någon han omväxlande kallade "herr ordförande" och "mr. Mannerheim". Wilshire hade tydligen upptäckt att någon på Bauhaus' lokalkontor, en ung medarbetare, på något sätt hade något att göra med Kardinal Durand — den Förste!

Hon kunde inte tro sina öron, så hon stannade upp och ansträngde sig för att höra mer. Det verkade som om mr. Wilshire ansåg att mannen ifråga måste tillfångatas och fås att berätta om sitt hemliga förflutna. Den nittonde ordföranden verkade inte hålla med, men gick uppenbarligen med på att låta Wilshire sätta planen i verket eftersom tonen i dennes röst gradvis övergick från desperation till jovialitet.

Just som Winston förstod att samtalet tagit slut hörde hon ett ljud bakom sig. Hon snodde runt och såg säkerhetsvakten från Cybercurity



inte följer Kardinalen än till den som gör det. Cybertronic har med andra ord inte fått låna ett öre av Kardinalbanken, även om ett antal av deras holdingbolag — som i hemlighet styrs av Cybertronic via en mängd bulvaner — har fått det.

När Kardinalbanken tvingas kräva tillbaka lån vars avbetalningar förfallit, har de laglig rätt att skicka styrkor ur det Andra Direktoratet som uppbördsmän. Mången strid har utkämpats om en ränteprocent här och en månatlig avbetalning där. Banken sköts dock som flertalet andra företag, och militärt våld brukas inte annat än om den potentiella vinsten av sådan uppväger kostnaderna. Även i dessa fall ser Kardinalen helst att man har rätten och moralen på sin sida. Banken kräver inte in tillgångar den inte har rätt till, den sätter bara kraft bakom ord i överenskommelser som ingåtts med kunder.

KARDINAL DURANDS GRAV

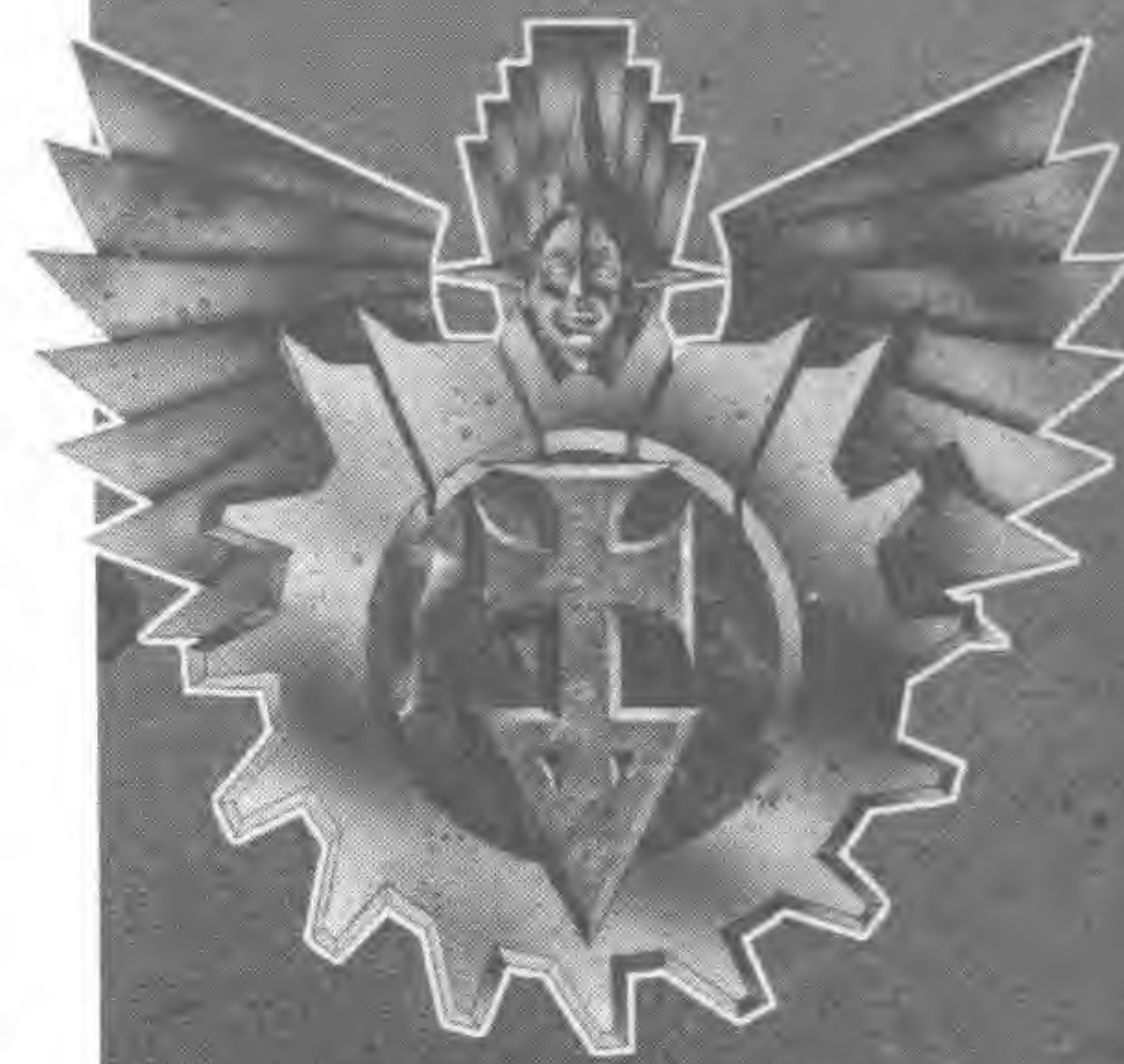
Kardinalens Grav ligger vid ingången till Katedralen vid toppen av Brödraskapets logotyp. Den är en av de mest

populära turistattraktionerna på planeten, och under helgerna ses folk ofta köa i mer än tre timmar för att få en skymt av den.

En kolossal staty föreställande den förste Kardinalen står mitt i den enormt breda trappa som leder upp till entrén. Innanför portarna ligger ett museum över Brödraskapet och de många Kardinaler som tjänat det, och omgiven av sin skapelses historia ligger Kardinal Duran I i ensamt majestät i en av muséets flyglar.

I flygelns främre del står en gigantisk stenkista på vars lock i vitaste marmor Kardinalen ligger avbildad i full ämbetsskrud. Liksom samtliga döda ska Kardinal Durand I har kremerats efter sin död, och hans aska — inte hans kropp — vilar i kistan.

Muséet är verkligen en källa till inspiration. Många Bröder besöker det med jämna mellanrum, och på helgestermiddagarna kan man hitta många prominenta personer här. Ibland bevärdigas det också med ett besök av Kurians medlemmar och — mer sällan — av Kardinal Durand XVII själv.



som just hade harklat sig. Hon försökte använda Manipulationens Konst på honom.

"Du behöver inte kontrollera mig", sade hon med en märklig ton. "Jag bara städdar upp lite här — det är mitt jobb."

Vakten fick något glasarat i blicken. "Det är ditt jobb", upprepade han.

"Du kan gå nu", fortsatte hon med nick mot korridorrens borte ände.

"Jag går nu", sade han. Så vände han om och försvann ned längs korridoren.

Winston suckade lättat. Hon kunde knappt tro att det hade lyckats, men hon kunde inte lita på att bubblan skulle hålla någon längre stund. Cybertronic hade vidtagit åtgärder mot sådant, och en av dessa åtgärder var den bevakningskamera i miniatyr vakten hade i sin ID-bricka. Folket som satt vid övervakningsmonitorer kunde hon inte lura. Hon måste ut därefter från nu!

Hon sprang mot hissarna och tryckte in knappen. Hissen kom, men det tog så fruktansvärt lång tid att hon var rädd att vakterna skulle ta henne innan hon ens kommit in i hissen. Dörrarna öppnades, hon kastade sig in och beordrade den att ta ned henne till entréplan.

Så fort hissen satt sig i rörelse sträckte hon sig upp och slog sönder bevakningskameran i hisstaket. Så klättrade hon upp på räcket längs hissens väggar och öppnade

KATEDRALERNA OCH KRÖNIKORNA

Nedan följer en snabb genomgång av samtliga Katedraler och de Krönikor som ristats på deras väggar. Katedralen på Luna har beskrivits i sin helhet ovan, och flertalet Katedraler överensstämmer med den i innehåll om än inte helt exakt i form — även om flertalet av dem naturligtvis gör det på en lägre nivå. Katedralerna beskrivs i den ordning de uppfördes, från den äldsta till den senast byggda.

KATEDRALEN PÅ LUNA

Detta var den första Katedral som uppfördes, och den är också den största av dem alla — faktum är att den är den största byggnaden i hela solsystemet. Katedralen grundades Kardinal Nathaniel Durand, som också grundade Brödraskapet.

På Luna-katedralens marmurvägg står den Första Krönikan ristad: *Mörkrets ankomst och Kardinalens kallelse* av Alexander Horatio. Denna krönika omtalar hur Brödraskapet grundades av den förste Kardinalen, och hur de första fyra megakorporationerna formades. Här berättas också om upptäckten av Nero, den tionde planeten, och hur Mörkrets Själs som nu hotar förinta mänskligheten väcktes. Slutligen omtalas Kardinalens kall till mänskligheten att gå med i Brödraskapet och hans plan för vår räddning.

KATEDRALEN I SAN DORADO

Denna den tredje största katedralen var den andra att byggas, och den skjuter upp i San Dorados himmel likt ett brutet ben ur en dinosaurs rygg. Katedralen kunde byggas tack vare Capitol-korporationens generositet och de otaliga Brödraskapets efterföljare som återfinns inom megakorporationen.

Här återfinns den Andra Krönikan: *Ilian och den Mörka Symmetrin* av Plinius Varro. Här berättas om ankomsten av den första av Mörkrets Själs Apostlar: Ilian, Intighetens Härskarinna. Ilian är den mäktigaste av det Stora Mörkrets barn, och det var hon som kom med den hemsökelse vi känner som den Mörka Symmetrin. Den Andra krönikan berättar också om hennes Nefariter och Tempelväktare, liksom om de varelser som är kända som Ilians Barn.

KATEDRALEN I HEIMBURG

Denna den fjärde Katedralen i storleksordning uppfördes mestadels tack vare donationer från de troende inom Bauhaus, liksom från själva megakorporationen. Med tanke på att de fyra första Kardinalerna sprang ur Bauhaus' led var det endast passande att megakorporationen uppförde en av Brödraskapets vackraste Katedraler. Heimbürg-katedralen är allmänt känd för att vara den mest luxuösa och vördnadsbjudande byggnad som någonsin uppförts. Med-

an Katedralen i San Dorado helt fokuseras på effektivitet och funktionalism utstrålar Katedralen i Heimbürg en atmosfär som endast den högsta kvalitet gör. Det är bara Katedralen på Luna som överglänsar den i härlighet.

På Heimbürg-katedralens väggar har ristats den Tredje Krönikan: *Korporationskrigen* av Valerius Catullus. Krönikan berättar om mänsklighetens hemplanets fall och hur Mörkrets styrkor ledda av Ilian för alltid sudlat själva jorden och havet på den planet som var mänsklighetens vagg. Det är en allmän uppfattning att korporationskrigen var en direkt följd av Mörkrets ankomst till vårt solsystem, därav Krönikans namn.

KATEDRALEN I LONGSHORE

Denna monumentala byggnad är uppförd mitt i den krater som inrymmer hela San Dorado. Katedralen är en av de få byggnader som är högre än kratern är djup, och den reser sig ett antal våningar ovan den nästa högsta byggnaden. Den femte största Katedralens skinande vita spiror av tegeltäckt stål skjuter upp ovan marknivå så att de på håll ser ut som nålar som sticker upp ur San Dorados kropp.

Dess få solida stenväggar har utsmyckats med den Fjärde Krönikan: *Muawijhes och Semais ankomst* av Lapidus Asolvos. I denna berättas om de nästkommande två Apostlarnas ankomst: Semai, Föraktets Herre, och Muawijhe, den Tjutande Dårskapens Demon. Här omtalas också de vidrigheter som kom samman med dessa Mörkrets Barn: Zenithiska Själsaktare, Tjutande Legionärer, Callistoniska Innästlare, och Kätterska Legionärer.

Katedralen bekostades av Mishima-korporationen strax efter det att ondskan vaknat. Relationerna mellan megakorporationen och Brödraskapet har under de senaste åren svalnat betydligt, mest beroende på Brödraskapets stöd av Imperial i deras usurpering av Mishimas framtidsstad Fukido.

KATEDRALEN I BURROUGHS

Denna mindre Katedral var den första att uppföras på en planet där det redan förut fanns en Katedral — Mars. Vid tiden för Katedralens grundande var Burroughs en relativt liten stad, men den har sedan dess växt lavinartat. Platsen valdes ursprungligen som utgångspunkt för attacker mot de citadell Mörkret uppfört på denna hemisfär, men på senare år har Burroughs utvecklats till en stad med en alldeles egen identitet.

Den Femte Krönikan: *Aposteln Algeroth och Demnogonis* av Horka Mikhalos löper längs denna Katedrals röda tegelväggar. Den berättar allt om de sista två demonfurstar-



luckan i hisstaket. Hon hade precis kommit upp på hisskorgens tak när den plötsligt stannade.

Det var långt kvar till entréplan. Monitor-övervakarna måste ha utlöst larmet. Hissen började röra sig uppåt med oroande hastighet, och med en snabb blick omkring sig såg Winston sin enda utväg. Hon mätte avståndet mellan sin hiss och den andras kablar, tog ett djupt andetag och hoppade.

Hon lyckades få tag i kabeln, men den var hal och hon gled snabbt ned i mörkret — för snabbt. Hon klängde sig desperat fast vid kabeln med händer och armar, hon snodde benen om den och till slut började hon sakta ned farten.

nas ankomst: Algeroth, den Mörka Teknologins Herre, och Demnogonis Besudlaren. Här beskrivs också Nekromutanter, Centurioner, Razider, Kuratorer och Ezoghoul med fler vidrigheter. Krönikan som skrevs på Kardinal Augustus' tid berättar också om bildandet av det Andra Direktoratet och Inkquisitionens början.

KATEDRALEN I VOLKSBURG

Liksom Katedralen i Burroughs var Volksburg-katedralen ursprungligen tänkt som utgångspunkt för attacker mot Mörkets Apostlars citadell på andra sidan Venus från Heimburg, huvudbosättningen, räknat. Katedralen är den enda riktigt stora byggnaden i Volksburg, och utsikten från dess övre våningar är kort sagt fantastisk. Volksburg omges av mil efter mil av otillgänglig djungel, även om denna är fylld av larmanordningar, fällor och vaktposteringar av alla de slag för att varna befolkningen inför eventuella anfall från den Mörka Legionen.

Volksburg är en stad på gränsen till Kaos, och detta återspeglas i det sätt på vilket Katedralen konstruerats: den liknar mer en fästning än en gudstjanslokal, mer än någon annan Katedral. Skenet bedrar i detta fall inte. Katedralen har konstruerats för att kunna motstå direktattacker från den Mörka Legionen, och i orostider kan stadens hela befolkning söka skydd bak dess murar.

Inristade på dess väggar står den Sjätte Krönikan att läsa: *Korstågen och Inkquisitionen* av Galileo Achrostidies. I denna berättas hur Brödraskapet kämpade för att utrota de Kättare som infiltrerat mänskligheten, en tid känd som det Stora Renandet. Det var under denna tid mycket kraft och tid lades ned på att utforska Konsten och att definiera de tre ursprungliga aspekterna (Kinetikens, Förändringens och Förutskickelsens Konster).

KATEDRALEN I GIBSON

Denna den minsta av alla Katedraler är den enda som möjligen kan ses som ett misslyckande. Liksom de i Burroughs och Volksburg byggdes denna Katedral med det huvudsakliga syftet att fungera som stridscentral. Liksom alla Katedraler var den beroende av lokalbefolkningens stöd, men olyckligtvis dök Cybertronic upp på scenen strax efter det att Katedralen färdigställdes.

Cybertronic tog sakta men säkert över Gibson, varvid många av de Bauhausers som varit så hängivna Brödraskapet helt sonika gick över till Cybertronic. De förut så hängivna Gibson-borna brydde sig plötsligen inte ett dyft om Brödraskapet, och Katedralens salar stod alltmer övergivna för var dag. En stab till större delen bestående av soldater och deras underhållspersonal besätter numera Katedralen, medan en minimal personalstyrka sköter övrigt arbete. Vore det inte för att Katedralen stod här skulle Brödraskapet förmodligen ha övergett staden för länge sedan — som det nu är stannar de kvar för skams skull.

Katedralens väggar täcks av den Sjunde Krönikan: *De venusianska krigen* av Pius den äldre. Denna behandlar

den Mörka Legionens överfall på Venus och Imperials och Brödraskapets motangrepp. En mindre del behandlar även den ytterligare Konst-forskning som bedrevs och de fyra nya aspekter (Exorcismens, De Fyra Elementens, Manipulationens och Mentalismens Konster) som utvecklades. Här omtalas också uppfinnandet av Kraftstabilisatorn, en stor tillgång för Ljusets kamp mot Mörkret.

KATEDRALEN I FUKIDO

Den nyaste Katedralen är också den mest magnifika, och den står endast Katedralen på Luna efter i storlek. Denna fantastiska blandning av influenser från såväl Imperial som Mishima uppfördes nästan uteslutande med hjälp av bidrag från Imperial — detta i utbyte mot Brödraskapets stöd för Imperials kuppattade införskaffande av merparten av Fukido. Kardinalen gick utan en stunds tvekan med på detta, eftersom Imperials hyreskontrakt endast löpte på 100 år medan Katedralen ska stå långt mycket längre än så.

Det tycks som om Imperial lärt av de misstag Mishima begick då de hjälpte till med uppförandet av Katedralen i Longshore. Fukido-katedralen är smakfull, men ändå rymlig — man har lagt mindre vikt vid maximalt utnyttjande av ytor eftersom Fukido inte led av utrymmesbrist. Som ett resultat av detta känns Katedralen i Fukido långt mer bekväm. Det sägs att Kardinalen blev ytterst nöjd med hur det hela utvecklades, och han ses oftare i denna än någon annan Katedral — givetvis med undantag för den på Luna.

Den Åttonde Krönikan: *Megakorporationerna och Kartellen* av Lucretii Marcellianus återfinns på Fukido-katedralens väggar. Här berättas om var megakorporations födelse inklusive den otrogna Cybertronic-sfären. Dessutom omtalas här hur Kartellen bildades och vilken roll Brödraskapet spelar i dess göranden och låtanden.

KARTELLKONTOREN

Brödraskapet har kontor över hela solsystemet, mestadels rekryteringskontor för att värva nya medlemmar och byråer för nödhjälp till redan värvade Bröder. De enda större kontor Brödraskapet har utanför Katedralerna ligger i Kartellbyggnaden.

Även om Brödraskapet inte har någon officiell rösträtt inom Kartellen är ett tydligt tecken på dess inflytande att det har en icke röstberättigad plats i Kartellens styrelse. Ännu ett tecken på dess makt är det faktum att Brödraskapets kontor ligger på våningarna närmast byggnadens topp, under själva Kartellens våningar.

På grund av det känsliga politiska arbete som pågår inom Kartellen måste Brödraskapets samtliga Observatörer som arbetar inom Kartellen ständigt bära kåpor som döljer deras ansikten. Kardinalen anser att detta för övriga inblandade understryker det faktum att Kartellens medlemmar inte har att göra med individer med egna förhoppningar och ambitioner, utan med ansiktslösa personer som för Kardinalens talan. Hittills tycks det också ha fungerat.



DE FYRA DIREKTORATEN

Brödrskapet är uppdelat i fyra avdelningar kallade Direktorat. Samtliga Bröder — förutom Kardinalen och Kurians medlemmar — faller under ett av dessa Direktorats domvärjo beroende på vilket yrke han eller hon innehar. Även om ansvarsområdena för vart Direktorat är väl definierade samarbetar medlemmar från olika Direktorat ofta mot ett större och gemensamt mål. De är när allt kommer omkring ändå medlemmar av en och samma organisation: Brödrskapet.

Politisk maktkamp är inom Brödrskapet undantag

snarare än regel, vilket naturligtvis gör det lättare för Direktoratens att samarbeta. Det är först på de högre nivåerna som politik har någon betydelse, och inte ens då gör Bröderna något som skulle kunna skada Brödrskapet som helhet.

Vart Direktorat är uppdelat i celler, vilka i sin tur sönderfaller i sub-celler — en struktur som innebär en strikt och lättfattlig kedja av befäl och underlydande. Ovan vart Direktorat stor Kurian och ovan dem Kardinalen, inför vilken Brödrskapets samtliga medlemmar ytterst är ansvariga.

MYSTIKERNA

Det Första Direktoratet är det avgjort mäktigaste. Samtliga dess medlemmar är Mystiker, män och kvinnor som vikt sina liv åt studiet och användandet av Konsten i Kardinalens tjänst. Eftersom de är de enda som har kunskaper nog att använda sig av Konstens samtliga aspekter är Mystikerna utan tvekan de mäktigaste enskilda personer mänskligheten känner.

Direktoratet är uppdelat i fyra celler som i sin tur uppdelas i två sub-celler. Detta innebär att befälsledet är lätt att följa från topp till botten, samt säkerställer att alla vet vem som för befäl över vem. Enstaka individer lånas ofta ut till andra sub-celler eller till och med andra Direktorat, och ibland kan en Mystiker finna sig själv i arbete åt en megakorporation. Det är likväl inga som helst tvivel om deras lojaliteter — för dem är det Kardinalens ord som gäller.

Det finns fyra slags Mystiker: Kinetiker, Förändrare, Skådare och Konstens Vaktare.

Kinetiker använder sig av Konsten för att manipulera verkligheten och människors uppfattning av dem. De koncentrerar sig vanligtvis på Kinetikens, Exorcismens, De Fyra Elementens och Mentalismens Konster, vilka gör det möjligt för dem att hela folk, skapa illusioner, anfälla motståndare och förändra elementen efter sin vilja.

Det finns dessutom två slags Kinetiker. Hela specialområde är Exorcismens Konst. Krigaren får fullt bruk av Kinetikens Konster. Dessa sistnämnda Mystiker är de som oftast ses på slagfälten eller i arbete med sina Bröder från det Andra Direktoratet. Många Helare tjänstgör inom sina Katedralers Sanatorier för att slipa sina förmågor inför de stridsuppdrag där deras förmåga kan innebära skillnaden mellan liv och död för själva Brödrskapet.

Förändrare har lärt sig dra fördel av människosjälens hemligheter, specialiserar sig inom Menta-



Fettet på kabeln mildrade friktionen en hel del, men hon visste att hon skulle ha ett antal ganska imponerande brännblåsor när allt var över. Hon lät sig glida ned så långsamt hon kunde, och nådde på några minuter entréplanet.

Hon stod ovanpå hisskorgen hennes kablar tillhörde och drog Pirhanan ur dess gömställe i den numera smutsiga blå träningsoverallen. Mycket försiktigt öppnade hon luckan i kikade ned i hissen.

Den var tom och dörren stod öppen. Winston osäkrade pistolen och hoppade ned i hissen.

Liksom de flesta andra ställen hade Cybertronics högkvarter byggts för att hindra folk från att komma in, inte ut. Det stod bara två vakter i entrén. Den ene av den hade dragit sitt vapen, den andre höll på med intercom-enheten vid dörrarna — han kallade förmodligen på förstärkning.

Winston sköt omedelbart när hon såg mannen med geväret. Hon hade inte dödat någon förut, men för att vara nybörjare gjorde hon förbannat bra ifrån sig. Kulan plöjde rakt in i bröstet på mannen som vräktes omkull på hallgolvet.

Den andre vakten snurrade runt med draget vapen efter att ha hört skottet, men innan



Det var mannen hon hade skjutit först. En bucklad stålplåt lyste igenom hålet hennes kula slitit upp i hans uniform — det var en av de där förbannade chassörerna!

lismens, Exorcismens och Förändringens Konst och att gå på djupet av såväl sina egna som andras medvetanden.

De två typerna av Förändrare har plikter som skiljer sig åt likt natt och dag. Interrogatorer arbetar långt ned i dju-

sens Konst, eftersom de har funnit att en omedelbar bedömning av utanförstående med hjälp av denna Konst kan vara en helt ovärderlig hjälp.

Skådare arbetar med det förut så opåverkbara vi kallar



pet under Katedralerna med att förhöra särskilt envisa misstänkta för Inkquisitionens räkning. Av och till behöver en Inkvisitor få fram någonting med ytterst kort varsel samtidigt som denne antingen uttömt sina relativt små kunskaper inom Konsten eller helt enkelt inte har tid att vänta. Det är här Interrogatorerna kommer in — ytterst få har någonsin lyckats motstå deras skickliga informations-sökande.

Kommunikatorer arbetar tillsammans med de Bröder inom det Fjärde Direktoratet som verkar inom Diplomaternas cell. Det är dessa Förändrares uppgift att bistå ambassadörer och sekreterare med sina unika förmågor. En del av dem har vissa färdigheter även inom Förutskickel-

tid. Vanligtvis specialiserar de sig helt och hållet på Förutskickelsens Konst, vilken låter dem se såväl in i framtiden som det förflutna.

Profeterna skådar in i den avlägsna och nära framtiden i ett försök att avgöra vad som väntar såväl Brödrskapet som mänskligheten i stort. Krönikörerna har samma uppgift, men studerar endast det förgångna. I båda fallen är det svårare att få några meningsfulla svar ju längre bort från nu-et sökandet för en. Lärningar från båda områdena agerar som skrivare och för anteckningar över allt som deras lärare ser. De har dessutom till uppgift att nedteckna fullständiga förteckningar över nutida händelser så att framtida Krönikörer har någonting att referera till och jämföra

sina resultat mot. Därför arbetar Profeternas lärningar ofta tillsammans med Skrivarnas cell inom det Tredje Direktoratet.

De mäktigaste av Konstens användare ingår i Konstens Väktare cell, vilken — som så tydligt framgår av namnet — helt består av de mäktigaste Mystiker som finns, Konstens Väktare. Forskarnas sub-cell består av Väktare som vikt sina liv åt att utforska såväl nya som existerande aspekter av Konsten. Det var denna cell som uppfann Kraftstabilisa-

torn och upptäckte att Konsten faktiskt kan sönderdelas i ett antal aspekter.

I Ingenjörernas sub-cell ingår de Konstens Väktare alla ständigt får höra talas om. Dessa ytterst mäktiga män och kvinnor utför fältarbetet, finner nya sätt att använda de upptäckter deras systemcell gjort. Utan Ingenjörerna skulle Forskarnas upptäckter fortfarande ligga dödfödda på laboratoriebänkarna. Som det nu är har deras segrar i laboratorierna stärkt Kardinalen och bidragit till hans världsliga segrar.

INKVISATIONEN

Det Första Direktoratet må vara det mäktigaste av de fyra, men det Andra Direktoratet är utan tvekan det mest fruktade. De flesta människor lyckas antagligen leva hela sina liv utan att någonsin se så mycket som en skymt av en Mystiker, än mindre av en Konstens Väktare, men Inkquisitionens närvaro går ingen förbi. Dessutom föregår ryktet dem som en löpeld. Till och med ärliga medborgare trogna Kardinalens ord korsar gatan för att undgå eventuella komplikationer när de ser en Inkvisitor komma gatan fram.

Inkquisitionen är uppdelat i fyra celler: Inkvisitorerna, Underrättelsecellen, Heliga Krigare och Väpnade Styrkor cell. Vissa av dessa celler delas i sin tur upp i sub-celler.

Inkvisitorernas cell (termen Inkvisitor kan i en mer strikt betydelse endast appliceras på de som arbetar inom denna cell, men i en mer omfattande betydelse på samtliga Bröder verksamma inom det Andra Direktoratet) är den mest synliga av de fyra cellerna. Merparten av de verksamma inom cellen är antingen Inkvisitorer, Inkvisitor Majores eller Revisorer. Eftersom Revisorerernas arbete till största delen sker under täckmantel är det naturligtvis Inkvisitorerna som är de cellmedlemmar som oftast syns av allmänheten, men Revisorerernas arbete är minst lika viktigt som Inkvisitorernas — om inte än viktigare. Utan den i hemlighet opererande delen av cellen skulle Inkvisitorerna inte veta vilka de skulle misstänka eller var de kunde hittas. Det är Revisorerernas uppgift att gräva fram sådana upplysningar för att sedan överlämna dem till sina Bröder i offentlighetens ljus.

Cellen består av två sub-celler, Interna respektive Externa Utredningar. Interna Utredningar undersöker misstankar om närvaro av Mörkrets Själs influenser inom Brödraskapet. Externa Utredningar undersöker övriga. Flerparten medborgare har någon gång stött på Externa Utredningar, men erfarenhet på det personliga planet av Interna Utredningar är ytterst få och sällan förekommande. Den övervägande delen av Brödraskapets medlemmar är fläckfria och hängivna Kardinalen över allt annat, men när en Broder besmittats kan han eller hon ställa till med nästan oreparerbar skada. Det är av denna anledning Interna Utredningar om möjligt är långt mer aktiv och långt mindre förlåtande än Externa Utredningar. De som utsatts för Interna Utredningars vrede kan skriva under på att det är så — till deras stora olycka.

Underrättelsecellen är ett av de mest effektiva underrättelseorganen inom den mänskliga sfären. Dess Revisorer har en fördel de övriga saknar — Konsten — och de använder den fullt ut. Det är med få undantag endast Revisorer som arbetar inom denna cell. Flerparten Revisorer ser detta som det yppersta uppdrag deras yrke har att erbjuda dem — det är hur som helst mycket bättre än att hamna på Interna Utredningar. Ingen gillar Interna, de gör bara folk nervösa.

Skulle Interna Utredningar behöva undersökas kallas Underrättelsecellen in. De är de enda som har förmågan, expertisen och det organisatoriska maskineri som behövs för att ens försöka. Sådana utredningar utförs under största hemlighet och kan innebära otroliga faror för de inblandade. När en Broder inom Interna kommit under Mörkrets influens är katastrofrisken skrämmande stor, något som Kardinalen är väl medveten om. Det är också därför Interna och Underrättelsecellen ständigt håller ögonen på varandra för att se till att samtliga medlemmar av respektive organisation är fullständigt lojala. Vanligtvis uppdragas inget oegentligt, men när så sker yr gnistorna vida omkring.

De Heliga Krigarna är så speciella att de utgör en cell helt på egen hand. De står endast under Inkquisitionens lednings, Kurian och Kardinalens jurisdiktion. Detta innebär att de står helt och hållet utanför den traditionella militärens ordergivning, vilket passar dem alldeles utmärkt. Som solsystemets enda stridande enheter som utbildats särskilt för att stå emot den Mörka Legionen har de inte tid att slösa på andra sysslor.

Den sista cellen är Väpnade Styrkor. Det är dessa medlemmar av Brödraskapet som utan ett ögonblicks tvekan kastar sig ut i strid mot Mörkret närhelst det visar sitt vidriga tryne. Inkvisitorer från vilken annan cell som helst kan när som helst kallas till aktiv krigstjänst, liksom flertalet Mystiker. Frikallade från tjänst inom de Väpnade Styrkorna är endast Heliga Krigare, som redan utgör en fristående armé, och Revisorer på hemliga uppdrag.

Väpnade Styrkor är uppdelad i två sub-celler: Markstyrkor och Flygvapen. I den senare ingår Ärkeänglarna, Brödraskapets enda kvalificerade stridspiloter. I sub-cellerna Markstyrkor ingår de övriga: Inkvisitorer, Inkvisitor Majores, Mystiker, Konstens Väktare, Valkyrior, Soldater och Elitsoldater.

MISSIONEN

Det Tredje Direktoratet är utan tvekan det allra största. Antagningskraven är låga (det finns inga), och flertalet människor kan här hitta ett arbete de finner utmanande och stimulerande utan att fördenskull vara pressande. Missionen är uppdelad i tre huvudceller: Relikernas, Missionens och Skrivarnas celler. Dessa fördelar sig i sin tur på

dussintals sub-celler, men endast de som kan komma att spela någon större roll för rollpersoner nämns här.

Relikernas cell delas upp i två sub-celler: Spårare och Konservatorer. Spårarnas cell har till uppgift att forska kring Reliker, att upptäcka nya sådana samt att ange var dessa kan hittas. Själva inhämtandet av Relikerna lämnas ofta till det Andra Direktoratets Inkvisitor- eller Underrättelseceller, men av och till ger



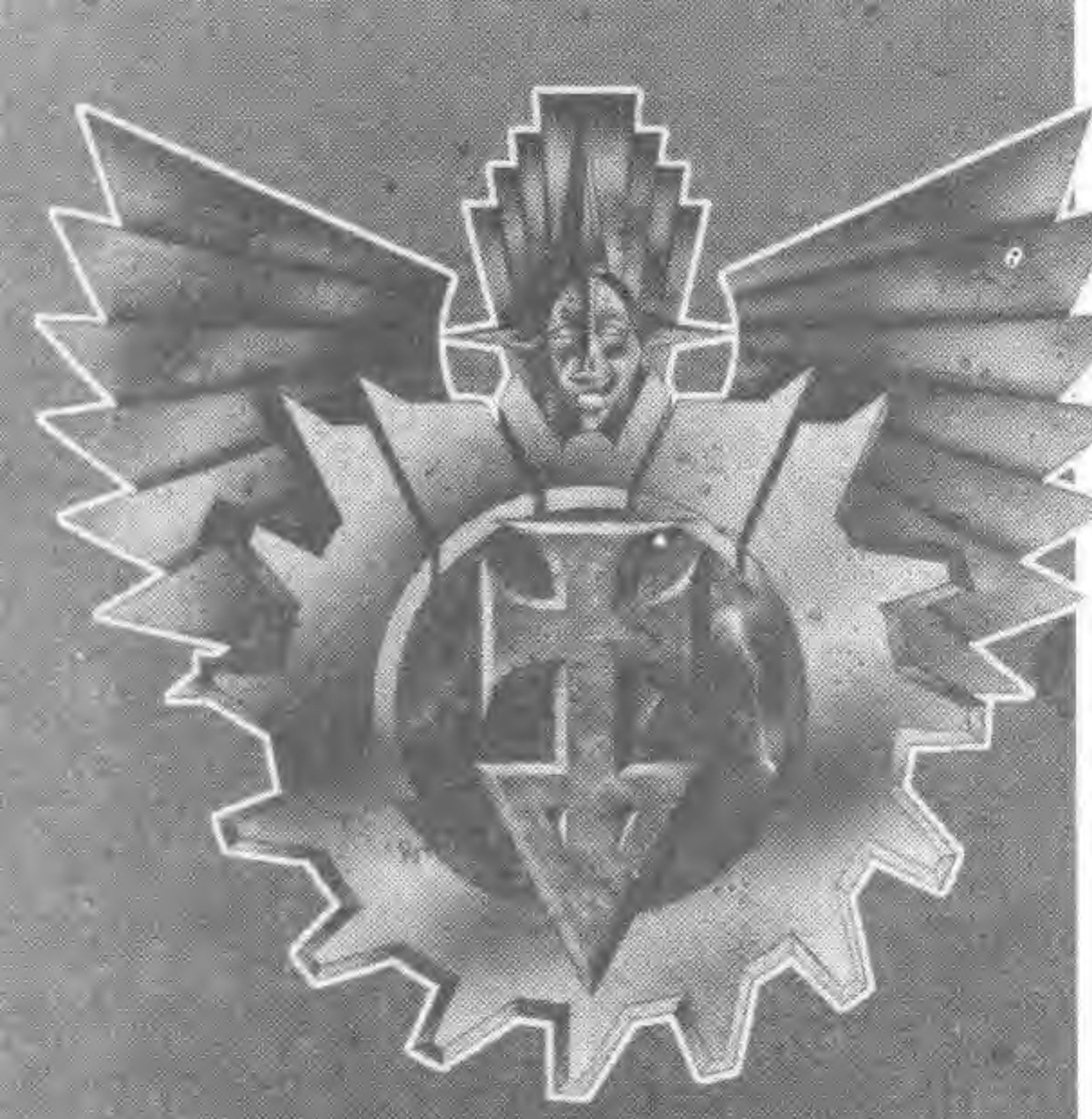
han hunnit höja det över receptionsdisken han stod bakom fällde Winston honom med ett skott som tog i hans ena öga.

I tron att kusten var klar spurtade Winston mot de obevakade dörrarna. Just som hon nådde dem dånade ett skott bakom henne och en kula genomborrade hennes högra axel. Kraften i stöten vräkte henne handlöst igenom entrédörrarna i glas, och någonstans i bakgrunden kom ett larm igång medan hon vände sig om mot den som fällt henne.

Det var mannen hon hade skjutit först. En bucklad stålplåt lyste igenom hålet hennes kula slitit upp i hans uniform — det var en av de där förbannade chassörerna!

Winston låg kvar i glaskrosset och tryckte förtvivlat av ytterligare tre skott som kastade mannen längre och längre bakåt till dess han äntligen snubblade och föll. Först då tog hon sig stönande upp på fötter och sprang därifrån så snabbt hennes av brännblåsor fyllda ben kunde bära henne. Hon hade tagit sig ut — hon var fri.

Nu måste hon bara lyckas ta sig till Katedralen innan hon svimmade.



sig Spårama själva ut för att ta hand om en Relik. Detta händer oftast då Inkvisionen är upptagen med mer pressande ärenden, som militära aktioner mot den Mörka Legionen.

Konservatorernas cell arbetar med att identifiera och katalogisera de Reliker Brödraskapet kommit över. De avgör också huruvida ett föremål kan anses som säkert eller ej, och beslutar på grundval av detta om ett visst föremål ska överlämnas i en Broders personliga vård så att Reliken kan komma till användning. Konservatorerna tar även hand om och innesluter onda Reliker som är föremål för forskning eller helt enkelt för kraftfulla för att man ska kunna förstöra dem. De flesta Katedralernas Rustkammare är utrustade med ett kraftigt säkerhetsvalv, särskilt avsett för Reliker. Man har bedömt det som om Rustkammarna är de enda tillräckligt säkra platser som finns att tillgå för lagring av så kraftfulla ting som Reliker.

Skrivarnas cell bryts också den ned i två sub-celler. Scriptorernas cell tjänstgör i samtliga Katedralers Scriptorier. Långt under de heliga Katedralernas offentliga salar sitter män och kvinnor böjda över pulpeterna och kopierar för hand alla de dokument Brödraskapet behöver. Halva deras tid upptas av att förfärdiga nya exemplar av Codex Cardinalis — den bok ingen Broder tillåts gå utan (naturligtvis med undantag för Revisorer på hemliga uppdrag). Scriptorerna verkar i nära samarbete med sina Bröder inom arkiven, eftersom deras uppgifter ofta överlappar varandra.

Arkivariernas cell arbetar även de i kamrar långt under Katedralerna eller i näraliggande byggnader. De har till uppgift att insamla och katalogisera allt skrivet eller publicerat material som Brödraskapet kan få tag i. När kopior av någonting behövs sänder Arkivarierna det hela till Scriptorerna i den fasta förvisningen att arbetet kommer att utföras på bästa sätt och förbli obesudlat av den Mörka Symmetrin.

Missionens cell uppdelas i ett antal sub-celler. Inställningen tycks vara att om ingen annan gör det, ankommer det på Missionen. De för allmänheten mest synliga cellerna är Krönikörernas, Underhålls-, Predikant-, Värvar-, Läkar-, Rustmästar- och Bankcellerna.

Krönikörernas sub-cell sönderdelas i sin tur i två enheter: Reportrar och Producenter. Reportrarna är de medlemmar av Brödraskapets mediamaskin som ger sig ut i världen för att söka upp och rapportera händelserna, medan Producenterna ser till att Reportrarnas information faktiskt når ut till de kunskapstörstande massorna via radio, TV och tidningar.

Brödraskapet har en av solsystemets bästa media-aparater. Dess TV- och radiostationer gör dem, tillsam-

mans med Krönikören, till den mest respekterade nyhetsorganisation mänskligheten känner. Visserligen kan en del av deras material vara en smula censurerat, men det får man trots allt tåla när mänsklighetens fortlevnad står på spel.

Underhållscellen inbegriper samtliga som arbetar inom servicesektorn: cateringpersonal, försäljare, tekniker, vaktmästare och en mängd andra som behövs för att hålla en monolitisk organisation som Brödraskapet på fötter.

Den grupp inom det Tredje Direktoratet som utan tvekan utgör den mest bekanta synen för vanligt folk är de män och kvinnor som för ut Kardinalens ord på gator och torg. Dessa hängivna lärjungar hör till Predikantcellen, och det är deras uppgift att stå i gathörn, köpcentra och rymdhamnar — snart sagt överallt där människor samlas eller rör sig i större mängder. Med ett exemplar av Codex Cardinalis i sina händer ropar de ut Kardinalens budskap till villiga åhörare och gör allt för att frälsa de ovilliga.

En annan väl synlig grupp är de Bröder som sköter Brödraskapets värvningskontor. När Predikanterna väl övertygat någon om det rätta i att gå med i Brödraskapet är det Värvarnas uppgift att hjälpa dem skriva på papperen. Vissa Värvare sitter mestadels bakom sina skrivbord och hjälper den ständiga strömmen av presumtiva Bröder, medan andra ger sig ut i folkhavet för att leta upp personer med de färdigheter och förmågor Brödraskapet behöver. Vissa värvas så tidigt som vid åtta års ålder sedan de upptäckts och förts till fällan av Värvarna.

Läkarcellen är verksam i Sanatorierna som återfinns i varje Katedral. Dessa män och kvinnor har sällan några kunskaper inom någon Konst, utan använder sig av sin enorma kunskap om den mänskliga kroppen som ett supplement till de Mystiker de samarbetar med. Vissa Läkare har också mottagningar där de behandlar sjukdomar av mindre akut natur.

Var Katedrals Rustkammare bemannas av medlemmar av Rustmästarcellen. Dessa lagerför, reparerar, distribuerar och — om nödvändigt — specialdesignar vapen av alla slag för Brödraskapets räkning. Vore det inte för Rustmästarna skulle det enorma Brödraskapet snart stå utan såväl vapen som ammunition.

Bankcellens medlemmar tjänstgör inom de Kardinalbanker som återfinns i var Katedral. Bankens huvudkontor ligger på Luna, men i varje Katedral finns ett lokalkontor. Bankirerna styr en stor del av solsystemets pengaflöde. Detta ger dem en enorm ekonomisk makt, som de handhar med aktsamhet — allt för Kardinalens och mänsklighetens bästa.

ADMINISTRATIONEN

Det Fjärde Direktoratet är det som syns minst i offentlighetens ljus, men det gör det på inget sätt mindre viktigt. En jättemaskin som Brödraskapet behöver mycket tillsyn för att fungera utan problem, och det är Administrationens uppgift att se till att allt flyter friktionsfritt.

Administrationen uppdelas i fyra celler: Administratörer, Observatörer, Diplomater och Rådgivare. De har alla sina bestämda platser inom Direktoratet, men det är tack vare deras gemensamma insatser som frälsningens hjul fortsätter rulla utan gnissel.

Administratörernas cell har som främsta uppgift att hålla i säkerheten för Brödraskapets många högt uppsatta tjänstemän, liksom för organisationens officiella gäster. Männen och kvinnorna som tjänstgör inom denna cell ska bokstavligt talat agera levande sköldar åt sina skyddslin-

ar. Bland cellens övriga uppdrag ingår utredandet av potentiella hot mot deras skyddslingar, vilket innebär att de ofta ses i nära samarbete med det Andra Direktoratets medlemmar, särskilt Bröderna inom Underrättelsecellen.

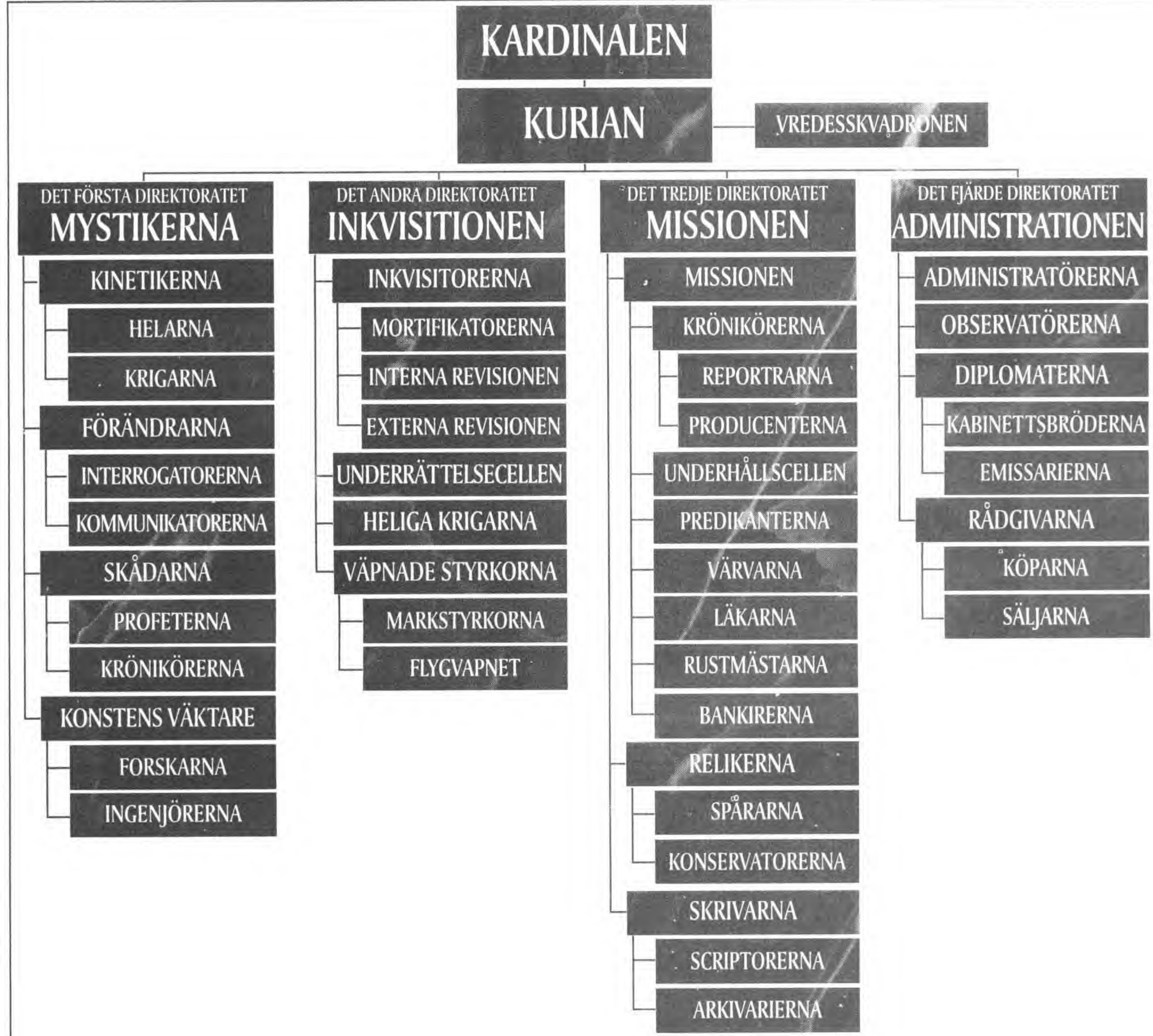
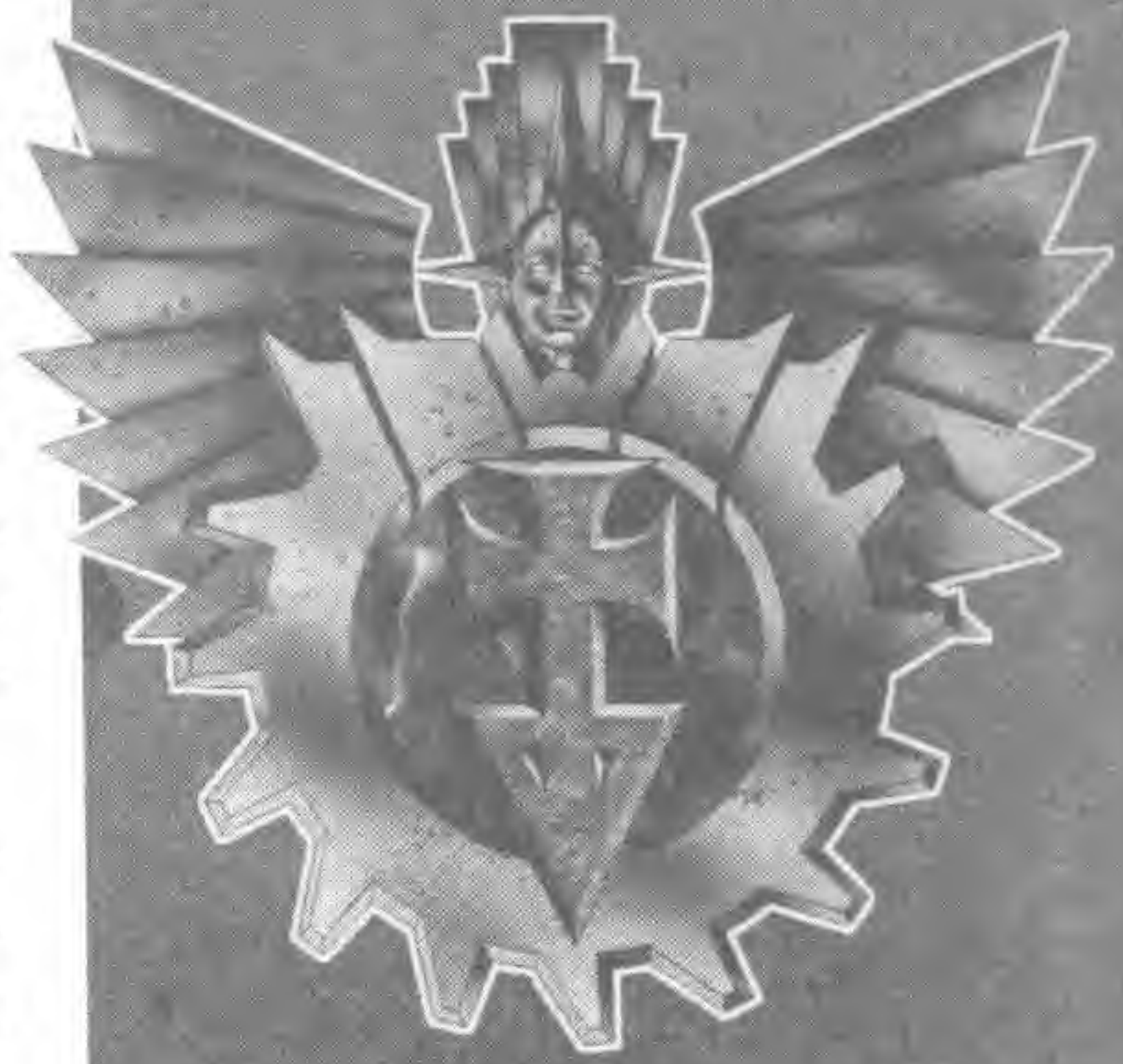
Observatörernas uppgift är ganska uppenbar. De sänds helt enkelt till andra organisationer — megakorporationerna, Kartellen, de större frilansfirmorna — för att säkerställa att det Stora Mörkets närvaro inte gör sig gällande. Observatörer kompletterar ofta sin vanliga klädsel med kåpor när de sänds på känsliga uppdrag. Kåporna gör det lättare för Observatörernas omgivning att se dem som neutrala observatörer, mänskliga kameror, istället för snokande inkräktare. Observatörer finns stationerade, öppet såväl som hemligt, inom snart sagt samtliga solsystemets verksamhetsområden.

Brödrskapets arbetsområde är mänsklighetens räddning, men ett ädelt mål gör ingen mätt. Det var denna enkla sanning som låg till grund för Rådgivarcellens tillkomst. Rådgivarna handhar Kardinalens varor och pengar och utför tjänster åt, och köper av, andra individer och organisationer. Det är kanske inte det mest ärorika uppdrag men kan hitta inom Brödrskapet, men någon måste ju se till att resten får mat och husrum. Rådgivarcellen består av två sub-celler: Köpare och Säljare.

De mer glamorösa uppdragen inom Brödrskapet hittar man däremot i Diplomatcellen. Dess medlemmar sänds till solsystemets samtliga större organisationer för att där tjänstgöra som sambandspersoner mellan dessa och Brö-

drskapet. Det är kort sagt Diplomaternas jobb att hålla relationen mellan sin värdorganisation och Brödrskapet på en så hjärtlig nivå som möjligt. Detta är inte alltid ett lätt arbete — men intressant och givande. Många Diplomater har vissa färdigheter inom någon Konst, och många Mystiker och Inkvisitorer tjänstgör tillsammans med en Diplomat eftersom deras förmågor kan visa sig ovärderliga för en trängd Diplomat.

Diplomatcellen består av två sub-celler, Kabinettsbröder och Emissarier. Kabinettsbröder tar hand om de ambassadörer andra organisationer sänder till Brödrskapet, medan Emissarier är de som utnämns till poster inom de andra organisationerna.





PERSONLIGHETER

I SKOTTLINJEN

Kardinal Dominic var vanligtvis ingen lycklig man, men idag var han på ett ovanligt uselt humör. Situationen på Luna förbättrades aldrig — tvärtom tycktes den kontinuerligt försämrats, och hur många han än infångade och torterade verkade han ändå inte kunna göra något åt det.

Det Stora Mörkret stack upp sitt vidriga huvud nästan överallt, inte bara i Venus' djungler och Mars' stenöknar. Här på Luna också, ute i Omkretsen, i industrierna och rymdhamnarna — till och med i djupet av de gruvor och tunnelbanetunnlar som genomkorsade Lunas berggrund. Och nu tycktes det dessutom som om dess stinkande andedräkt kunde kännas till och med här, inom hans älskade Brödraskap.

Det gjorde honom bedrövad att tänka på detta, men han hade inte tid att sörja nu, inte tid att ångra något. Han måste fortsätta kämpa, fortsätta försöka förbättra världen för mänskligheten och särskilt då för Kardinalens Bröder. Just för tillfället hade han en massa att utföra, så det var bäst att koncentrera sig på nuet.

Mässan förflöt utan

Brödraskapet är fullt av viktiga personer, och det vore närmast underligt om inte rollpersonerna någon gång skulle stöta på några av dem. Flertalet beslutsfattare inom Brödraskapet kommer dock att påverka de faktorer som styr roll-

personernas liv utan att dessa kanske förstår hur eller varför. Nedan presenteras ett urval av de viktigaste männen inom Brödraskapet, samt några betydelsefulla spelledarpersoner som rollpersonerna kan komma i kontakt med under någon spelkampanj.

KARDINAL DURAND XVII



Kardinal Durand, Brödraskapets ledare, är troligen den mäktigaste individ som står att uppbringa i universum — med undantag för Mörkrets Själv. Durand är en god man, tyst och tankfull men ständigt redo till handling. Han har samlat på sig stor visdom genom åren, och hans höga ålder ger honom ett perspektiv på saker och ting få människor någonsin kan hoppas mäta sig med.

Fastän han är den sjuttonde Kardinal som liksom sina företrädare tagit efternamnet Durand för att hedra Brödraskapets grundare och Förste Kardinal, är Durand XVII i själva verket en av de endast tre män som någonsin innehaft titeln Kardinal. Det var en av dessa män, Nathaniel Durand, som upptäckte en sjuttonde Formeln inom Mentalismens Konst — en som föryngrade målet och gav ungdomen åter. Nathaniel insåg omedelbart att han skulle behöva ett par pålitliga vänners hjälp, eftersom Formeln krävde en arbetsam och invecklad ritual samt 500 magnituder för att kunna användas.

Han vände sig till sina två bröder, Alexander och Peter, och förklarade sin plan för dem. Nathaniel hade insett att även om folk kunde tänkas acceptera en långlivad Kardinal skulle samtliga megakorporationer omedelbart kasta sig in i krig med Brödraskapet så snart den eviga ungdomens hemlighet avslöjats. Ingenting skulle kunna hindra dem från att försöka ta kontroll över Ljusets organisation för att därmed få tillgång till Formeln för egen del. Denna kamp skulle på ett dramatiskt sätt försvaga mänskligheten, och detta vid en punkt i dess historia då den absolut inte hade råd att försvagas.

Hotet från Mörkrets Själv var för stort. Nathaniel beslutade att han inte kunde riskera att mänskligheten skulle sönderslitas av öppet krig broder mot broder. Mänskligheten måste fokusera sina krafter utåt, mot det Mörker som hotade att uppsluka dem alla. Nathaniel formulerade en plan.

Alexander var redan medlem av Kurian, den unge Peter en lovande Mystiker i vardande. Vid en politiskt fördelaktig tidpunkt i framtiden skulle Nathaniel iscensätta sin egen död. Det var inget större tvivel om att Alexander skulle bli den som valdes att efterträda brodern.

Under Alexanders tid som Kardinal skulle Peter upptas i Kurian och förberedas för att en dag överta tronen. under tiden skulle den föryngrade Nathaniel börja om på nytt med en ny identitet inom Bauhaus, för att senare arbeta sig upp inom Brödraskapet. När Alexander var redo att släppa fram en yngre förmåga på tonen skulle så hans död iscensättas, och Peter skulle överta Kardinalskapet. Snart därefter skulle till sist den unge Nathaniel väljas in i Kurian.

De bestämde sig för att försöka, och se — det fungerade. Ingen misstänkte något, och gjorde någon det röjdes denne snabbt ur vägen. De tre bröderna var överlyckliga. Tillsammans skulle de dela Kardinalstronen evigheten ut.

De tre hade mänsklighetens bästa för sina ögon, sade de sig. Mörkrets ledare var odödlig, vilket gav dess beslutsamhet en fruktansvärd kontinuitet som ingen mänsklig ledare kunde erbjuda sitt folk — till nu. Mänskligheten hade fått den odödliga ledare den behövde för sin överlevnad, men utan att någon ens anade det.

Alexander innehar för närvarande tronen för sjätte gången. Peter är en Konstens Väktare inom Ingenjörscellen, och kommer att upptas i Kurian innan årets slut. Nathaniel är återigen en ung man anställd inom Bauhaus, och han planerar att (åter)inträda i Brödraskapet snart efter det att Peter invalts i Kurian. Var och en av dem har plastikopererats strax efter det att de föryngrats — detta för att säkerställa att ingen lyckas känna igen dem från ett gammalt porträtt från något av deras tidigare liv.

Alexander är större till växten än sina två bröder, samtidigt som han är den mjukaste av dem. Förutom i stridens hetta är Alexander det lugna förnuftet personifierat. Han är en utmärkt talare, även om han saknar Nathaniels utpräglade sinne för dramatik och Peters lika utvecklade humor. Folk i Alexanders närhet känner sig ofta privilegierade som har fått möta en av de mest godhjärtade och heliga männen i livet.

Det enda som gör Alexander upprörd är nämnandet av den Mörka Legionen. Han är uppriktigt bekymrad över mänsklighetens framtid, och hans största farhågor rör det Stora Mörkrets arméer. Kampen mot dessa har ett flertal gånger varit hans livsuppgift, och det är också det enda som egentligen håller honom uppe. Vore det inte för denna kamp skulle han förmodligen låtit ett av sin liv ha sin naturliga gång för länge sedan.

Nathaniel är mer målinriktad och Peters törst på livet är större, men ingen av de två kan mäta sig med Alexander i visdom. Hans främsta bidrag till Brödraskapet i allmänhet och Kardinalskapet i synnerhet är hans opartiskhet och lugna, trygga ledarskap.

Innan Nathaniel upptäckte den föryngrade Formeln var Alexander och hans bröder övertygade om att det bara var en tidsfråga innan mänskligheten helt och hållet uppslukades av Mörkret. Nu när de har tiden på sin sida tycker de sig se en ljusglimt i slutet på en lång och mörk tunnel — men de har fortfarande fruktansvärt långt att gå.

KARDINAL NIKODEMUS

Kardinal Dominic är Luna-katedralens Kardinal och därmed Brödraskapets näst högste beslutsfattare. Han är medlem av Kurian och hoppas att en dag utnämnas till Kardinal, utan att ana att det är uteslutet.

Dominic, känd som Lunas Sheriff, är en gammal man som gjort sig känd för sin smak för tortyr. Ingen-ting går för honom upp mot att fördriva de timmar som inte upptas av tjänstens plikter med att förhöra en riktigt envis ung Kättare. Dominic låter sig inte stoppas av någonting för att få de svar han önskar. Ingen form av skada eller lemlästning är för grotesk för denne man — ju större smärta han kan åsamka sitt förhörsoffer, desto bättre.

Det är tack vare sin hänsynslösa effektivitet som Dominic lyckats uppnå sin nuvarande position inom Brödraskapet. Oavsett vilken uppgift han åläggs, så utför han dem till vilket pris som helst. Hans metoder har ogillats av många, men åt de som ifrågasätter hans beslut morrar han bara att det "pågår ett krig därute." Enligt hans uppfattning har Brödraskapet inte råd att vara vänliga — det finns helt enkelt inte tid för sådant.

Och när gav förresten den Mörka Legionen någon en andra chans?

Dominic utsågs till Kardinal över Luna av Nathaniel under dennes sista period på tronen. Alexander är mycket emot broderns val, men Nathaniel har alltid varit mycket mer resultatinriktad. Det är framgång som räknas, skulle han ha sagt, medan Alexander hävdar att det är minst lika viktigt hur man uppnår resultat som att man gör det. Alexander är fast besluten att avsätta Dominic så snart denne gör ett felsteg, men hittills har detta inte skett — åtminstone inte vad Alexander har kunnat se.

Dominic ser ut att vara en bitter gammal man, eftersom det är det han är. Han är kall och hjärtlös, och endast när han ges en möjlighet att åsamka andra smärta syns ett leende på hans läppar. Han har ett hetsigt humör som ofta kokar över snabbt och högt. Han väntar sig ingenting annat än total lydnad från de omkring sig, och statuerar ett obehagligt exempel om så inte sker.

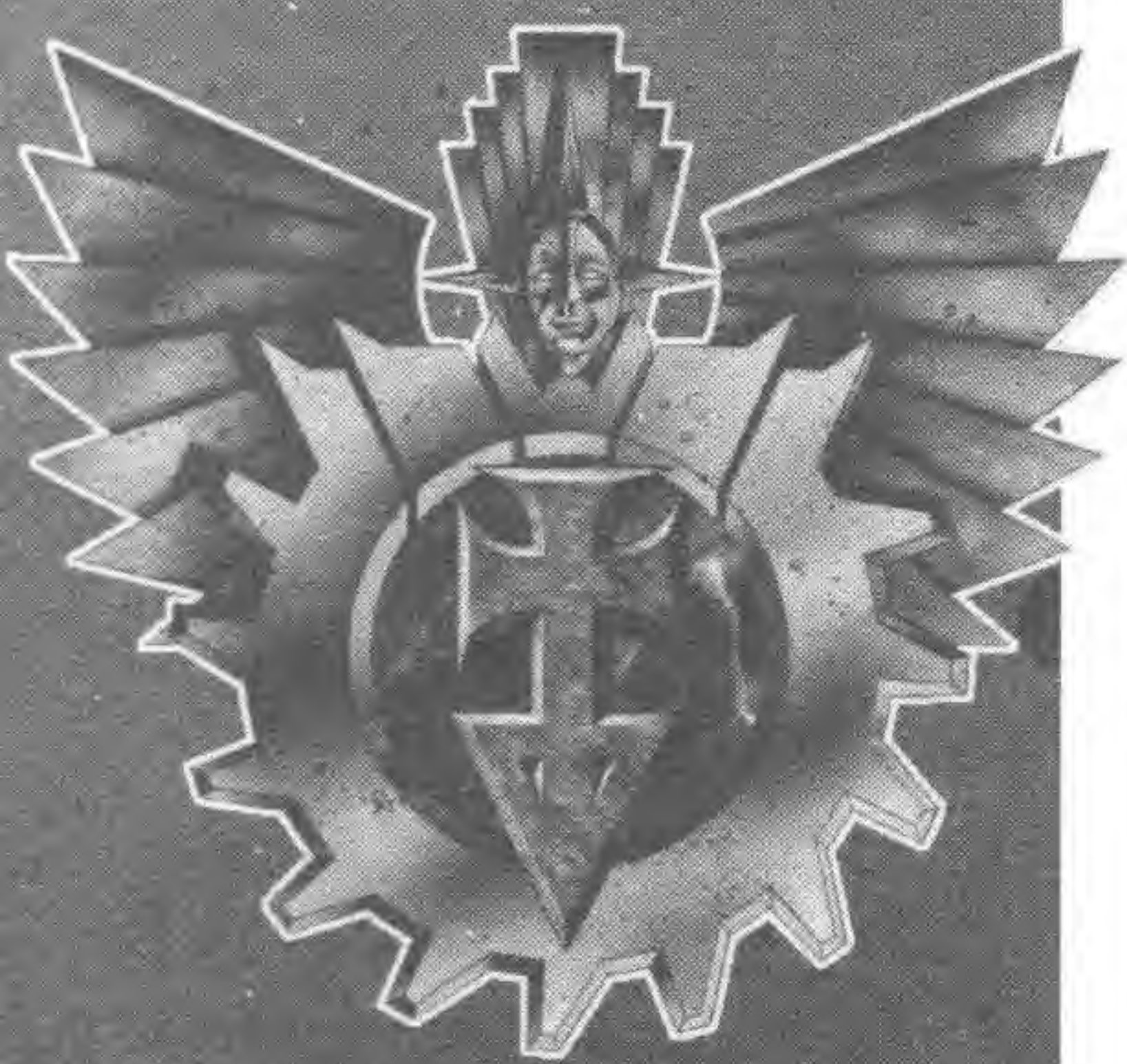


större problem. Det var samma fraser som Dominic hade hört och själv framfört dag efter dag, men de undgick aldrig att inspirera honom, lyfta hans sjunkande ande. De hade nått till hans favoritparti nu. Han steg fram till pulpeten och klarade strupen inför sin predikan.

"Bröder och systrar", började han som alltid, "vi har samlats här idag för att manifestera vår enighet i den kamp som förs av den störste ledaren i vår tid: Kardinal Nathaniel Durand den Sjuttonde." Så fortsatte Dominic med sin vanliga predikan om hur Mörkrets krafter var allerstädes närvarande och mänskligheten ständigt måste vara på sin vakt mot dess anslag och ränker.

Plötsligt, just som han kommit till den bästa delen av predikan, hörde han någon komma upp på podiet bakom sig. Han vände sig om och såg en av hans Administratörer komma rusande mot sig, skrikande någonting Dominic inte uppfattade. Han vände sig tillbaka mot de församlade Bröderna, och högt uppe i kyrkorummets borte hörn såg han en ljusblinkt som från något blankt. Just som han försökte komma på vad blänket kunde komma ifrån tacklade Administratören honom bakifrån så att han handlöst vräktes omkull på golvet.

Sekunden innan hans huvud slog emot marmorgolvet hörde Dominic ett skott från någonstans åt det håll han sett glimten ifrån. Så möttes hans huvud och stengolvet, och han



förlorade för ett ögonblick medvetandet.

När han sekunden senare vaknade till liv kände han en fruktansvärd smärta i huvudet och insåg att han badade i blod. Det var inte förrän han knuffade Administratörens kropp från sin rygg som han förstod att ytterst lite av den röda vätskan var hans. Den unge mannen hade kastat sig i vägen för den kula som var menad för honom, en kula som utan tvekan skulle ha ändat hans högvälborna liv.

Så var han omgiven av än fler Administratörer. En av dem, deras gruppchef Johnson, sade "Var snäll att ligga still, sir. En Exorcist är på väg."

Dominic ignorerade hans råd och kämpade sig upp på fötter. "Var inte löjlig", fräste han. "Jag klarade mig tack vare den modige unge mannen där", sade han med en nick mot den blodiga kroppen. "Men knappast tack vare er", fortsatte han med en svart blick mot gruppchefen.

"Har de fått tag i lönnmördaren?" frågade han gruppen av män som nu omgav honom.

"Ja", svarade Johnson. "Han är redan i vårt förvar."

"Lever han?" frågade Dominic förvånat. Johnson nickade. "Bra." Lunas Kardinal log ett glädjelog leende. "Jag vill förhöra honom personligen."

"Jag ska arrangera det hela, sir", försäkrade Johnson honom.

"Gör det", nickade Kardinalen. "Kan ni nu vara så vänlig att be ert folk gå åt sidan. Det är mycket viktigt att försam-

MARIA "NIRVANA" GARCIA



Trots att Heliga Krigare ogillar titlar erkänns Nirvana Garcia av alla som deras ledare. Nirvana anslöt sig till Brödraskapet redan som liten, sedan hennes föräldrar dött i strid mot Muawijhes Legioner. Nirvana har svurit att själv ta hämnd på den Mörke Aposteln, och hon har lagt ned all sin tid och kraft på att nå en position från vilken hon kan utkräva den.

Nirvana fann det under sin lärlingstid bland de Heliga Krigarna svårt att accepteras på grund av sin ungdom och skönhet, och fick utstå en hel del retsamheter och hårdföra skämt. Innan hennes första år bland Krigarna var till ända skadade hon en äldre lärling som antastat henne, och skadade honom svårt. Skämten upphörde kort därefter.

Nirvana är en kärv ledare och briljant strateg som misskundslöst tränar sina underlydande, fast övertygad om att det enda sättet att avvärja en katastrof är att förbereda sig på den. Hon är utan jämlike vad gäller taktiskt nytänkande på slagfältet. Många inom den Mörka Legionen har hånflinat då de trängt in henne och hennes styrkor i ett hörn — bara för att finna att läget drastiskt förändrats och att jägaren plötsligt blivit den jagade.

Nirvana är en fåordig kvinna, och när hon väl talar förväntar hon sig att man lyssnar på henne. Hon gillar inte att straffa de som inte lyder henne eller brister i respekt, men tvekar för den skull inte att göra det. Hon är en föga misskundsam kvinna, och ingen kan påminna sig någonsin ha sett henne le.

Hon har dussintals gånger erbjudits medlemskap av Kurian, men har avböjt denna ära för att bli kvar på den plats hon anser sig kunna göra störst nytta på — slagfältet. Några av hennes underlydande Heliga Krigare har däremot accepterat liknande

erbjudanden, vilket trots hennes avböjanden gett henne ett visst inflytande i Kurian.

Hon har vid viktigare tillfällen deltagit i Kurians sammanträden för att erbjuda denna sin bedömning av krigsläget. Kardinalen själv har lagt märke till hennes duglighet och värderar hennes råd över de flesta andras, ett faktum hon är medveten om och mycket stolt över.

CHANG DANG-VU

Chang Dang-Vu är medlem av Kurian och en av de mest kraftfulla Konstens Väktare som någonsin levt. Han är en kort och mager äldre herre av asiatiskt ursprung som få skulle lägga märke till om det inte hade varit för hans ämbetsdräkt, och än färre skulle ha anat att han besitter så fantastiska förmågor. Dang-Vu är flerfaldig far och har dussintals barnbarn. Som den kärleksfulle familjefader han är tillägnar han sitt arbete för Kardinalen sin familj, som så hängivet stöttat honom genom åren.

Dang-Vu utstrålar en air av lugn och stillhet, och tycks vara helt i samklang med världen omkring sig. Han ser det Stora Mörkret som en pest, en cancer-svulst inom den vackra tingens ordning vårt universum är. Han ser det som sin främsta plikt att förjanta denna svulst och hela den stora tomhet den har skapat i vår verklighet. Han gör detta för hela mänskligheten, men särskilt för sin avkomma.

Denne ypperlige Konstens Väktare har bemästrat samtliga Konster utom Kinetikens Konst. Han är särskilt förtjust i De Fyra Elementens aspekt, och en stor del av hans förmågor koncentreras till bemästrandet av dess Formler. Detta är en del av den samhörighet han känner med världen omkring sig.

Dang-Vu är tålmodig och förlåtande gentemot de

under honom, vilket är i princip alla. Han är en ytterst vis och stillsam man som känner det som en plikt att föra sin kunskap och filosofi vidare till de som kommer efter honom. Han strör liknelser omkring sig när han försöker vara tydlig, och är frikostig med metaforer i sitt dagliga tal. De flesta känner sig uppfriskade och fyllda av inspiration efter ett möte med honom, och deras tro på Brödraskapet förnyas och växer sig än starkare än tidigare.

Dang-Vu är Dominics störste motståndare, eftersom han anser denne löpa stor risk att störta huvudstupa ned i Mörkret. En sådan man borde inte ges så stor makt, anser Dang-Vu, och han oroas vid tanken på vilka saker det ligger i denne mans makt att göra. Dominic är medveten om Dang-Vus ogillande, men för honom är den gamle Mystikern en av många inom Brödraskapet som helt enkelt inte har styrka nog att bekämpa Mörkets Själv med den hänsynslöshet kampen kräver.

Förr eller senare kommer Dang-Vu utan tvekan att erbjudas ett Kardinalskap, ett erbjudande som han dock med stor säkerhet kommer att tacka nej till. Utforskandet av Konsten är hans liv, och fastän han är medveten om och av och till dras in i det politiska spel Kardinaler tvingas spela, är detta ingenting han önskar

bli helt delaktig i. Han vet vilka hans talanger är, och de kommer bättre till sin rätt på annan plats.

Han känner dock starkt för Kurian och Kardinalen och deltar därför i det politiska spelet som en outsider,

en som inte har något personligt intresse av vem som vinner. Allt han bryr sig om är att Brödraskapet i sin helhet står på den vinnande sidan i det krig som över-skuggar alla andra.

SEBASTIAN CRENSHAW

Namnet Crenshaw är legendariskt bland all världens lönnmördare. Ingen Mortifikator i Brödraskapets historia har kunnat uppvisa fler lyckade elimineringar av så många välbevakade mål. Legenderna gör gällande att Crenshaw aldrig har misslyckats — åtminstone inte när han jobbat på egen hand. Legenderna talar sanning.

Crenshaw är i slutet av de femtio och sinnebilden av en äkta gentleman. Han stammar också från Imperialklanen Crenshaw, men är sedan länge förskjuten av sin familj som ser honom som sitt svarta får. Hans uppfostran skiner dock fortfarande igenom. Hans markerade och högtravande accent får en att tänka på en svunnen tid fylld av riddare och dystra stenslott, och hans rörelser är lika raffinerade som hans filosofi och intellekt.

Han är en väl sedd gäst på officiella fester och tillställningar. Som den evige charmören kan han diskutera vad som helst med vem som helst, och visar sig oftast vara väl påläst. Han förlorar aldrig en diskussion och vägrar att låta sig dras in i en situation där han inte åtminstone kan framtvinga ett dödläge för att sedan dra sig ur.

Hans mustasch och hår är snö vitt, liksom de buskiga ögonbrynen ovan hans glittrande blekblå ögon. Skuggan av ett leende tycks ständigt spela i hans munpor, och han har alltid något fyndigt att säga.

Ute på fältet är han naturligtvis en helt annan man. När Crenshaw drar på sig sin Mortifikator-uniform blir han plötsligen stel och affärsmässig. Det ligger ytterst lite av ära i att lönnmörda en person, men någon måste göra det och eftersom han uppenbarligen har både mage och talang för det, så gör han det.

Han diskuterar ytterst sällan, om någonsin, sitt arbete och när han väl gör det använder han sig av enkla och koncisa formuleringar för att berätta vad han har gjort. Han anser sig vara en värdefull tillgång för Kardinalen, vilket är med sanningen väl överensstämmande. Han rapporterar ofta direkt till Kardinalen och aldrig till någon under Kurians rang.

På grund av sin erfarenhet ombeds Crenshaw av och till att arbeta tillsammans med en yngre Mortifikator som ett slags "fadder". Ingenting kan göra honom mer frustrerad än tanklöshet och inkompetens, och han är hänsynslöst ärlig i sin bedömning av sina underlydande och tvekar aldrig att uttrycka sina åsikter. Han vet att unga Mortifikatorer lär snabbt, och det är också bäst för dem — en Mortifikator som lär långsamt är ofta en död Mortifikator.

Crenshaw har ingenting emot att låta sina elever lära av sina egna misstag — till dess de riskerar hans liv, uppdraget eller sina egna liv. Då slår han till bromsarna och tar kontroll, sammanbitet muttrande om att behö-

va tvingas jobba med osnutna amatörer.

När någon väl begått ett misstag är Crenshaw inte den som låter en glömma det, men han är för den skull inget illvilligt monster. Han respekterar och beundrar kompetens och vet att uppskatta den som kämpar för att göra sitt bästa. Han gör allt för sitt folk och vägrar att låta dem göras till syndabocker i någon skandal. Crenshaw har erbjudit sig att ta på sig skulden istället för någon yngre kollega när ett uppdrag har misslyckats, men hittills har ingen vågat anta erbjudandet.



lingen får se att jag mår bra."

Innan någon hunnit följa ordern tog Johnson av sig sin ceremoniella dräkt och räckte den till Dominic. "Ni borde kanske torka av er med den här en smula, sir. Ni är ingen vacker syn, om ni ursäktar."

Dominic log. "Så mycket bättre då, eller hur, gruppchef? När folket får se mig stå här täckt av blod, men likväl frisk som en nötkärna, kommer det bara att ytterligare spä på ryktena om min odödlighet. Se nu till att få ert folk ur vägen."

Johnson nickade åt sina män att åtlyda ordern, vilket de gjorde utan en sekunds tvekan. När Dominic höjde sina armar mot församlingen steg ett stort jubel mot taket, och man började ljudligt be för Kardinalen i

glädje över hans store tjänares frälsning.



TREENIGHETEN

Kardinalens privata bostad borde vara en säker plats, men sånt kunde man aldrig vara säker på. Kardinal Durand XVII, född Alexander Durand, mötte istället sina bröder Nathaniel och Peter i samma underjordiska valv de alltid använt vid sådana här tillfällen. Dess väl förborgade hemlighet hade stått sig sedan Brödraskapets grundande, och det skulle tjäna dem väl nu som alltid.

Det var dags för ett av de möten de höll vartannat år, men Peter hade någonting att berätta för de andra han ansåg sig ha anledning att kalla till ett extramöte för. Lyckligtvis hade det hela inträffat vid en läglig tidpunkt, så han slapp göra det.

De hade knappt hunnit sätta sig ned runt det grovt tillyxade bordet i den lilla cellens mitt förrän Peter gick rakt på sak. "Vi har ett problem. Jag har fått veta att det är möjligt att vissa medlemmar av Cybertronics styrelse kan ha fått vetskap om vårt bedrägeri. Särskilt den man som är känd som den nittonde ordföranden verkar intresserad av att undersöka påståendena, även om han tycks vara långt ifrån övertygad om deras sanningshalt. Vi har trots allt", skrockade han och lutade sig tillbaka i stolen, "hållit på med det här ett tag nu, och vi börjar bli ganska bra på det."

Alexander förblev tyst, men Nathaniel, den skarpaste hjärnan av de tre, kom blixtnabbt med sitt svar. "Vad du säger oroar mig, men jag tror nog att vi väntat på det här ganska länge — allt vi kan göra är att skjuta upp det oundvikliga. Vi kan köpa oss lite tid att komma på några olika utvägar för den händelse vår odödlighets hemlighet skulle avslöjas en gång för alla." Han såg Peter i ögonen. "Du vet hur läget är. Vad föreslår du att vi ska göra?"

Peter grinade brett. Han hade redan utarbetat en plan. "Vi kan elimi-

SYMMETRINS HJÄRTA

Symmetrins Hjärta är ett kort *Mutant Chronicles*-äventyr tänkt för mer erfarna spelare. Åtminstone en av rollpersonerna bör vara Inkvisitor, och då helst en ganska kraftfull sådan. Övriga rollpersoner kan ha i princip vilka yrken som helst, men de bör vara medlemmar av Brödraskapet. Rollpersoner från Cybertronic avrådes.

Denna del av boken är endast för spelledarens ögon. Spelarna bör inte ens bläddra igenom den, eftersom kännedom av vad som väntar innan man börjar spela förstör själva nöjet.

Spelledaren bör noggrant läsa igenom kapitlet i sin helhet — för att kunna sköta spelet så bra som möjligt behöver man nästan kunna det utantill.

En del av det arbete som behövs för att skraddarsy din grupps rollpersoners individuella styrkor och svagheter har lämnats åt SL att färdigställa. I beskrivningen av ett möte kan det exempelvis anges att rollpersonerna attackeras av en grupp Kätterska Legionärer. Det är du som spelledare som måste avgöra exakt hur många sådana varelser som kommer stormande mot rollpersonerna, helt beroende på hur många och starka rollpersonerna är. Ju starkare gruppen är, desto fler Legionärer kan du låta komma vrålande emot dem. Av detta följer att du bör ta det lugnt med en grupp svaga rollpersoner.

Att skraddarsy ett äventyr så att det passar just sin

grupp spelare är en stor del av SLs uppgift — och en ganska svår sådan: hur stor fara kan man försätta just dessa RP i? Det ska vara en utmaning för dem, de måste inse att deras liv är i fara, men man vill ju inte tvinga dem att gå rakt in i en säker död. Det kan kanske se ut som en säker död, men den bör inte vara säker. Var ligger det roliga i att alla rollpersonerna dör i sitt första möte med den Mörka Legionen?

Rollpersoner kommer att dö, och bör till och med göra det i vissa fall — det hör till spelet. Rollpersonerna lever riskfyllda liv, de har riskfyllda jobb. Förr eller senare tar deras tur slut — livet är hårt, sen dör man.

Som SL bör du dock se till att döden är meningsfull. Det är en stor dramatisk skillnad på att skjutas under ett rån och att hålla tillbaka en hord vrålande Legionärer led- da av den största Nefarit man nånsin sett för att ens polare ska kunna komma undan och slutföra uppdraget.

Försök se till att rollpersonerna inte dör meningslösa dödar. Skulle dina spelare verka fast beslutna att kasta all försiktighet över bord tillsammans med rollpersonernas liv, så låt dem ta konsekvenserna. Förhoppningsvis lär de sig av misstaget. Men låt dem inte dö bara för att de hade otur med ett tärningsslag. Risken är att det verkar avskräckande och att du inte får värst många svar när du frågar vem som vill slå fram sin nästa rollperson.

FÖRBEREDELSE

Skulle inte samtliga rollpersoner vara medlemmar av Brödraskapet krävs det en del fantasi från SLs sida för att få dem att träffas. Det hela kan exempelvis lösas med att Inkquisitionen hyr in frilansare, eller att några rollpersoners arbetsgivare skickar dem till Brödraskapet som sambandsfolk på just det här uppdraget. När det väl har löst sig träffas hur som helst samtliga rollpersoner i närmaste Katedral för genomgång före uppdrag.

Mannen som håller i genomgången är medlem av Kurian vid namn Dale Bartson, en av de mäktigare Mystikerna. Bartson är en äldre och sjuklig herre som bara har några vita strån kvar på sin fläckiga skalle. Han hostar ständigt i sin näsduk, och hans blodröda läppar utgör en kuslig kontrast till hans hy som är så blek att den verkar att aldrig ha sett solens ljus. Hans mörka och vattniga ögon blinkar hela tiden bort tårar av frustration och smärta, men han har något viktigt att säga rollpersonerna och de måste lyssna noga.

Han berättar om en Inkvisitor vid namn Marcon Primus, som var stationerad vid Gibson-katedralen med order att eliminera de Kättare han kunde få tag på. I en stad som så svårt plågades av Cybertronics smutsiga närvaro hade han dock svårt att hitta själar i behov av hans tjänster. Han tröttnade snart på sysslolösheten och vände uppmärksamheten från staden, ut mot den omgivande jungeln.

Där, cirka 450 kilometer upp längs Rio Muerte från Gibson räknat, hittade han en hord Kätterska Legionärer. Mörkrets Apostel Semai hade samlat dem och lämnat dem där efter deras senaste misslyckade försök att omringa staden. I väntan på att deras herre skulle återkomma och föra dem ut i strid mot Ljuset for de omkring därute i djungeln och utförde okända mörka dåd.

En dag beslutade sig Primus för att tillsammans med en grupp Inkvisitorer ge sig ut för att undersöka Legionärernas läger. Ingen av dem kom tillbaka.

Man antog att de hade dött, men Underrättelsecellen har samlat in uppgifter som tyder på motsatsen. Primus själv är åtminstone i livet, kanske också några av de andra, men på den saken är man ännu oklar.

Primus har uppenbarligen gått över till den andra sidan, och som alla medlemmar av Brödraskapet vet är det inte mycket som är värre än en Inkvisitor som förförts av Mörkret. Primus har utropat sig till hövding över sin "stam" av Kätterska Legionärer och har satt dem på att bygga en Mörk Katedral, ett hån mot Katedralen i Gibson. Han sägs ha skrutit om att hans avbild kanske inte blir lika majestätisk, men åtminstone mer välbesökt.

Det är kort sagt rollpersonernas uppgift att ta sig upp för Rio Muerte till Primus' Mörka Katedral och få bort honom därifrån. Eliminera honom. Döda honom.

PÅ VÄG

När genomgången är över får rollpersonerna order om att följa med Brödraskapets nästa transport till Heimbürg och därifrån ta sig till Gibson. När de kommit dit kan de hämta ut sin utrustning och få sina slutgiltiga order — sedan får de klara sig själva.

Skulle rollpersonerna inte redan befinna sig på Venus transporterar Brödraskapet dem dit utan extra kostnad. Restider mellan planeter finns angivna på sidan 15 i *Mutant Chronicles*.

När de kommer till Heimbürg tas de emot av en medlem av den lokala Kurian, som ordnar ett jetplan till Gibson åt dem. Resan Heimbürg-Gibson per jetplan tar 12 timmar.

I Gibson mottas de av Broder Nigel Shueston, medlem av Kurian i Gibson och Gibson-katedralens överhuvud, Kardinal Reillys personlige assistent. Shueston är någons mellan 20 och 30 år gammal, och i hans mörkbruna ögon brinner en glödande hängivenhet till Brödraskapet. Hans bruna hår är kammat bakåt från hans höga och solbrända panna, och hans menande leenden blottar vita tänder i en mun som aldrig känt den salta smaken av slagfältets blod.

Shueston arbetade inom Administrationen innan hans kometkarriär gav honom en plats i Kurian. Ryktet säger att hans mor, medlem av Kurian på Luna, haft ett finger med i hans snabba stigande i grader och makt, men faktum är att Shueston nästan förtjänat det. Han är en ypperlig Rådgivare, och har hittills skött sig så bra att Kardinal Reilly gjort honom ansvarig för Katedralens rutinuppdrag. Kardinalen litar också tillräckligt mycket på Shueston för att låta honom ta hand om så känsliga ärenden som det som nu avhandlas: Inkvisitor Primus.

När rollpersonerna når fram till Katedralen förs de snabbt in på Shuestons kontor för att få sina slutgiltiga order. När de väl fått dem kan de ta del av kvällens mäsas i Katedralen — med tanke på att de ska ge sig iväg uppför floden följande morgon kan det vara på sin plats. Skulle någon av rollpersonerna göra sig besväret att fråga ut Shueston angående Primus delar han gärna med sig av följande information.

INKVISITOR PRIMUS

Inkvisitor Primus var en lovande ung lärling när han började sitt liv inom Brödraskapet, och han utvecklades till att bli en än mer lovande Inkvisitor. Han blev medlem av Krigarcellen, och började snart klättra uppför karriärstegen. En tid talades det om att nominera honom till Kurian, men Primus bad att få stanna ute på fältet istället. Det fanns ingen möjlighet att en man som han skulle kunna göra någon nytta på ett kontor, sade han. Han måste stå mitt i krutröken om han skulle tjäna Brödraskapet på bästa sätt.

För att understryka sin vägran att ta chansen att väljas in i Kurian lade han in om förflyttning till den plats i solsystemet han trodde sig hitta den tjockaste krutröken: Venus. Han blev inte besviken — Primus anlände till sin tjänst i Gibson-katedralen då Semais belägring av stadens var som värst. Primus ledde en av de mest omfattade motoffensiverna mot den Mörka Legionen som någonsin setts. Tack vare hans ansträngningar lyckades Brödraskapet slå tillbaka den Mörka Aposteln styrkor.

De kom aldrig tillbaka.

Primus vände då sin uppmärksamhet mot Gibsons invånare, men denna gång blev han fruktansvärt besviken. Merparten av stadens invånare var Cybertronic-anställda, och ingen av dessa visade minsta spår av någon som helst besmittelse. Hur han än försökte, vem han än torterade lyckades Primus inte hitta någon värdig fiende. Han visste att Cybertronic höll på med något skumt, men kunde inte bevisa det. Ingen var så ren. Ingen.

Till slut drev hans frustration honom till vansinne.

Så beslutade han sig en dag för att om Symmetrin inte fanns i stadens hjärta, så måste han söka upp Symmetrins hjärta. Primus samlade ihop en grupp av de bästa krigare Gibson-katedralen hade att erbjuda och försvann sedan uppför floden. Vad han fann där är okänt, men det var tydligen nog för att få honom att stanna — att stanna och att uppföra ett enormt hån av allt det han förut hållit kärt. Han gjorde sig till en Mörk Kardinal i sin egna Mörka Katedral, och för det måste han straffas.



nera undersökningen, eller åtminstone sakta ned den en kort tid genom selektivt eliminerande av vissa nyckelpersoner inom Cybertronic. Jag har en namnlista."

Alexander såg tankfullt på sin yngre bror. "Crenshaw?" frågade han menande. Peter blinkade brett grinande till svar.

"Behöver vi rösta om det här?" frågade Nathaniel. Det var en retorisk fråga, det visste de alla tre.

"Nåväl, Alexander", fortsatte han. "Peter ger dig sin lista och du sätter Crenshaw på den. Frågor?" Han såg på sina yngre bröder. "Inte? Bra, då föreslår jag att vi under tiden ökar tempot i våra propagandakampanjer och undersökningar riktade mot Cybertronic. I ett fall som detta kan bästa försvaret mycket väl vara ett rejält anfall. Lyckas vi stoppa dem innan de kommit oss alltför nära på spåren har vi slagit två flugor i en smäll."

De yngre bröderna nickade sitt bifall. "Jaha, då går vi till nästa fråga då."

UPPDRAGET SLUTFÖRT

Det var kallt uppe på Bauhaus' högkvarters tak, men Sebastian Crenshaw visste att det var den bästa punkten att lösa sitt senaste uppdrag ifrån. Det fanns bland Cybertronics många anställda en man vid namn Miles Jabbar, en man som Kardinalen hade bestämt skulle dö.

Crenshaw hade ingen aning om vad mannen hade gjort för att dra på sig en dödsdom, och han brydde sig inte heller. Det var inte hans sak, helt enkelt. Han litade på Kardinalens omdömesförmåga, och för övrigt hade han ingenting att säga till om vad gällde måltavlor.

För övrigt trodde inte Crenshaw efter några dagars bevakning av mr. Jabbar att det skulle bli några problem att döda honom. Jabbar var en vidrig liten man med en motbjudan-

AVMARSCH

På morgonen äter rollpersonerna fruktost med Shueston innan de ger sig av. Detta är deras sista chans att ställa några frågor till honom. När de ätit fruktost tar de en limousin ner till hamnen.

Där visas de ombord en patrullbåt och presenteras för Missionär Martin Dikembe, båtens styrman. Dikembe är en kort, mager och mörkhyad man med kortklippt svart krulligt hår. Hans bleka ögon står i skarp kontrast till hans mörka hy. Hans breda leende motsägs av hans nervösa blick, men den är också det enda tecknet på tvivel man kan upptäcka hos honom.

Fastän Ljusbäraren tillhör Brödraskapet har Dikembe styrt den upp- och nedför Rio Muerte sedan sin tid som lärling, och han anser den därför vara hans. Han har föga till övers för de som inte är hemmastadda ombord en båt, och han har inga planer på att ta sig tid att lära dem förrän deras inkompetens har retat upp honom tillräckligt. Men han gör det inte för deras skull, fräser han, utan för sin. Han tänker minsann inte låta nån nolla fumla till det så att han dör.

Dikembe har stor kännedom om floden, och han är väl medveten om att han därmed är värdefull för rollpersonerna. När de väl kommit ut på floden är de nästan helt och hållet beroende av honom. Utan hans hjälp har de ytterst små möjligheter att ta sig uppför floden i något så när

god säkerhet. Dikembe vet detta och kommer att låta rollpersonerna få höra det så snart de blir oense och de försöker att tysta honom med hänvisning till sin högre rang. De kan få sköta det de är bra på — han sköter båten. Han tar dem dit de ska, om de bara är så hyggliga att hålla truten så att de inte dör innan de hunnit halvvägs.

Shueston önskar allihop lycka till när de går ombord. Så försvinner han in i limousinen och vinkar åt rollpersonerna medan bilen rullar bort.

Lightbringer är ett litet fartyg, precis så stort att rollpersonerna kan lägga sig ned bredvid varandra på däck — förutsatt att de inte har något emot att ligga tätt intill varandra. Utrymmet under däck upptas av motorn, bränsletankarna och ett mindre lastutrymme. Rollpersonerna kan lägga sina vapen och extrautrustning där om de vill — om de inte lägger märke till att Dikembe ständigt går beväpnad och drar sina slutsatser av det.

En AC-41 Purifier står monterad i båtens för. Vapnet har utrustats med skyddsplåtar på var sida av stativet som ökar skyttens Rustningsfaktor med +6 på mage, bröstkorg och armar vad gäller frontalangrepp. Dikembe föreslår att någon rollperson ständigt bemannar Purifiern (han kan inte själv, eftersom han måste styra båten). Rollpersonerna kan naturligtvis turas om att bemanna Purifiern.



de smak både vad gällde allmänna aktiviteter och sexpartners. Av det lilla Crenshaw hade lyckats se av Jabbar förtjänade han att dö.

Å andra sidan gjorde en stor del av mänskligheten det också, men Jabbar hade valts ut av Kardinalen, Crenshaws ende överordnade (förutom Kurian, förstås). Detta betydde inte att Crenshaw nödvändigtvis måste glädjas åt målets död, men i Jabbars fall gjorde han det.

Han hade väntat på att Jabbar skulle kliva in i sin lägenhet på sjätte våningen från toppen i Cybertronic-skrapan som han brukade vid den här tiden. Jabbar var sen, men Crenshaw oroade sig inte. Han tålde kylan, och förr eller senare måste Jabbar komma hem.

Där var han — och han hade ett barn med sig, en pojke som knappast kunde vara äldre än tolv.

Crenshaw svor. Det här skulle bara försvåra saker och ting, särskilt som Jabbar hade en hörnlägenhet. Om han försvann in i sovrummet skulle Crenshaw inte kunna nå honom från sitt nuvarande läge. Han skulle tvingas flytta sig, och på den här höjden var sånt förbannat jobbigt.

Naturligtvis gick allt så illa det någonsin kunde. Jabbar satt bara några minuter i vardagsrummet — de andra kvällarna hade han suttit framför teven i timmar — och ungen var mellan honom och fönstret nästan hela tiden. Så försvann de in i sovrummet och ut ur hans synfält.

Crenshaw svor igen, hjärtligare denna gång, slängde Mephiston på ryggen och drog fram ett litet armborst och en skäpta i änden på en lång vajer.

Han slog in en krok i taket, fäste vajerns lösa ände i den och kontrollerade att den satt ordentligt. Så tog han noggrant sikte på taket till byggnaden snett mittemot Bauhaus' högkvarter. Den var lägre än Bauhausbyggnaden, men inte mycket lägre. Faktum var att den nya vin-

När alla väl kommit i ordning startar Dikembe motorn och styr ut båten på Rio Muerte.

SVÅR PASSAGE

Färdens första del passerar utan händelser. Rollpersonerna kan gå iland om de vill, men de lär inte hitta något av intresse annat än om de hyser ett passionerat intresse för djungelfloran. Båten rör sig med stadig fart uppför floden, och med den takt de nu håller når de antagligen fram till den Mörka Katedralen på den tredje dagens morgon.

Den fridsamma delen av resan är dessvärre också den kortaste delen. Någon gång under eftermiddagen svänger de runt en flodkrök och hamnar mitt i en krigszon. Dikembe förklarar att de nått den del av floden där det Brödraskaps-kontrollerade territoriet når sitt slut, och att här ständigt pågår skärmytslingar mellan Inkquisitionen och den Mörka Legionen. Just dessa strider är förmodligen den offensiv Brödraskapet satt igång för att hålla Legionärerna borta från floden tillräckligt länge för att rollpersonerna ska kunna slinka förbi.

När de väl tagit sig igenom denna del av floden befinner de sig bakom den Mörka Legionens linjer, och med lite tur bör de kunna lyckas fortsätta uppför floden utan stridigheter. Innan de fortsätter måste de dock rapportera till befälhavaren över de Brödraskapstrupper som stationerats här, en Helig Krigare vid namn "Ace" Kowalski.

Att hitta Ace blir troligen svårare än rollpersonerna tror — hon befinner sig för närvarande i strid, men bör återvända från slaget inom ganska kort tid. Rollpersonerna kan inte göra annat än att vänta. Dikembe föreslår att gör det i kompanihögkvarteret. Så snart de nått dit visas de in i ett sparsamt möblerat rum och lämnas åt sig själva.

Innan Ace hunnit tillbaka stormar ett par Ezoghoulers, som i skydd av vattnet lyckats komma bakom Brödraskapets linjer, upp ur floden och sätter fart rakt mot kompanihögkvarteret. De sliter hål i en av väggarna och dundrar rakt in i det rum rollpersonerna befinner sig i. Det är troligt att rollpersonerna blir överraskade om inte en av dem lyckas med ett PER-slag. Hur som helst störtar Ezoghoulerna in, och de är beväpnade med varsin Kratach (sidan 122 i *Mutant Chronicles*).

Brödraskapets övriga krigare är upptagna på annan ort, och återvänder först om 1T5+5 stridsrundor. Vid den tiden borde striden vara över för länge sen. Rollpersonerna kan kanske försöka fly undan till dess förstärkningar anländer, men Ezoghoulerna förföljer dem. Skiljer rollpersonerna på sig fortsätter Ezoghoulerna förfölja varsin slumpmässigt utvald rollperson — och förföljer honom eller henne till dess antingen rollpersonen eller Ezoghoulens själv dött.

När röken skingras borde rollpersonerna stå som segrare, och strax därefter kommer Ace tillbaka för att syna skadorna.

Ace är en vacker kvinna vars långa hår blekts ljusblont av

den venusianska solen. Hennes ansikte är mörkt solbränt, men hennes isblå ögon är kalla och beslutsamma nog att frysa ett razidhjärta på fläcken. Hon grinar bistert mot kvarlevorna efter rollpersonernas möte med Mörkets styrkor innan hon sträcker fram handen till hälsning.

Hon presenterar sig och påpekar att de är en smula tidiga, vilket inte inneburit något problem, eftersom hennes styrkor redan utfört sitt uppdrag. Floden har rensats från den Mörka Legionen, och de kommer att kunna hålla området i cirka fyra timmar till. Hon suckar djupt och börjar ta av sig rustningen, och visar sig under den bära någon sorts ärm- och benlös dräkt. Hennes armar och ben är lika brunbrända som hennes ansikte.

Om någon skulle fråga vad hon håller på med, svara hon dem utan omsvep: hon tänker ta ett bad. Det är inte ofta floden är fri från mörkervarelser, och hon tänker inte låta ett tillfälle som detta gå sig förbi. Rollpersonerna får gärna göra henne sällskap om de vill. Ett antal andra Heliga Krigare är redan på väg.

Om någon av rollpersonerna verkar frestad att följa med på en simtur kommer Dikembe att påminna dem om att de borde ge sig av. Oavsett vad Ace säger kan de Heliga Krigarnas linjer när som helst brytas igenom — de bör ge sig av medan tid är. Ace rycker på axlarna, tar den handduk en av hennes underordnade räcker henne, slänger en Purifier över axeln och följer dem till deras båt.

När de lagt ut tar Ace en närmare titt på floden, aktiverar Purifierns eldkastare och låter den brinnande gelén vråla ut längs vattenkanten. Tre Nekromutanter kastar sig brinnande och vrålande plötsligen upp ur en vassrugge vid strandkanten. Ace mejar ned dem med tre korta maskingevärsskurar, lägger ifrån sig vapnet och dyker ned i vattnet. När hon kommit upp till ytan igen grinar och vinkar hon till rollpersonerna och skriker "Precis som i badkaret!"

STRANDHUGG

När rollpersonerna väl lämnat stridszonen bakom sig är det förknippat med fara att lämna båten. Området floden flyter igenom är fyllt av den Mörka Legionens varelser som slumpvis strövar omkring eller förflyttar sig från det ena lägret till det andra på uppdrag endast Mörkets Apostlar till fullo kan förstå. Så fort någon, oavsett skäl, beslutar sig för att gå iland och vandra omkring på stranden (kanske för att leta efter färsk frukt, eller sedan de trott sig höra ett rop på hjälp — SL kan hitta på hur många anledningar som helst om han eller hon vill) är CL 2 för varje tiominutersperiod i land att de stöter på en ensam Razid på något slags enmansuppdrag.

Spela på rollpersonernas spänd nerver när de strövar fram genom djungeln. Jaga upp dem med några falsklarm — en fladdermus fladdrar förbi här, ett vildsvin stormar fram genom undervegetationen där — innan du låter Raziden komma vrålande över dem. De kommer förmodligen att vänta sig någonting liknande, men sköter du dina kort kan du ge dem en rejäl chock.

FÖRSTA NATTEN

När skymningen faller föreslår kanske någon av rollpersonerna att de letar upp en plats att förtöja båten över natten. Det är för farligt att stanna ute på floden — risken att stöta på grund är för stor — och dessutom kan motorljudet väcka intresset hos en patrull ur den Mörka Legionen.

Dikembe ignorerar idén. Han har med sig ett par extra ljuskänsliga glasögon, och hävdar dessutom att han känner floden bra nog för att kunna navigera med ögonbindel. Det är bäst att fortsätta.

Senare kan någon eventuellt lägga märke till att Dikembe börjar gäspa en hel del. Om ingen stannar uppe med honom och håller honom vaken kommer han att somna över ratten. Rollpersonerna har att välja på att fortsätta med någon som sällskap åt Dikembe, eller att förtöja båten över natten.

Dikembe kommer att protestera mot alla försök att gå in mot stranden, men röstas han ned rycker han bara på axlarna och går motvilligt med på vad de där så fan-tas-tiskt kloka människorna som tror att de vet så mycket om floden säger. Det är omöjligt att ankra upp mitt ute i flodfåran, eftersom flodbotten är för lös för det. Vill de stanna till över natten måste de förtöja båten vid ett trä vid strandkanten.

En båt förtöjd vid flodbädden kommer att upptäckas om rollpersonerna använder någon slags ljuskälla (ficklampa, lägereld, etc). En mindre grupp Nekromutanter (en per två RP) kommer att undersöka ljusskenet någon gång mitt i natten. Håller rollpersonerna vakt i skift låter du slumpen avgöra under vilket skift Nekromutanterna dyker upp.

Nekromutanterna hörs ljudligt stövla fram genom buskagen till dess de plötsligen kommer fram ur undervegetationen (subtilitet tillhör inte deras starka punkter). Rollpersonerna håller antagligen på att vakna just när

Nekromutanterna anländer om inte den RP som satt vakt lät bli att väcka dem eftersom han eller hon under sitt pass har hört en mängd ljud från djungeln.

Det är upp till SL att spela upp det hela. Kanske har rollpersonerna redan väckts av falsklarm ett par gånger innan Nekromutanterna dök upp. I så fall kan rollpersonen som sitter på vakt tveka att väcka de andra av rädsla för att få ännu en utskällning för ännu ett falsklarm.

När Nekromutanterna väl nedkämpats eller undvikts insisterar Dikembe på att de fortsätter. Ljudet av striden kan locka hit fler ur den Mörka Legionen, och han har ingen lust att sitta och vänta på att de ska dyka upp. Förresten är han klarvaken nu och skulle förmodligen inte kunna somna ens om han försökte.

BAKHÅLL

Någon gång under den följande dagen kommer en grupp om 10 Odöda Legionärer på flodens ena strandkant att höra båten närma sig. De lägger sig i bakhåll i det högvuxna gräset i flodkanten och väntar till dess båten kommit inom skotthåll, sedan öppnar de eld.

Rollpersonernas bästa väg ur detta är att fortsätta förbi bakhållet så snabbt som möjligt, vilket Dikembe inser och vet. Oavsett vilka order som ges kommer han att fortsätta framåt på högsta fart. Nekromutanterna har bara 3 SR på sig att skjuta på båten innan den når runt en flodkrök och kommer ur deras skottfält.

Rollpersoner som ligger på båtens durk skyddas från kulorna av båtens sidor. Den som eventuellt bemannar Purifiern kommer att stå exponerad för fientlig eld, men med det skydd som nämnts tidigare. Dikembes huvud kommer hela tiden att vara utsatt, men i övrigt har han Rustningsfaktor 6 tack vare stålplåten som omger styrmans plats.

ANDRA NATTEN

Deras upplevelse under föregående natt borde ha övertygat rollpersonerna om att det inte är värt att ens försöka hitta någonstans att slå läger, så de fortsätter. Någonstans runt midnatt uppenbarar sig ett upplyst Bauhaus-läger på flodens vänstra sida. Skulle ingen av rollpersonerna komma på tanken föreslår Dikembe att de stannar till där över natten.

Lägre är stätt i totalt kaos, män och kvinnor rusar omkring kors och tvärs. Det ständiga mullret från artillerield hörs på avstånd och enstaka skott på avsevärt närmare håll, men underligt nog verkar området i lägrets mitt vara säkert.

När rollpersonerna lägger till kommer en muskulös Venusian Ranger, menige Albrecht, dem till mötes. Han är beväpnad med en MG-80 (*Mutant Chronicles* sidan 200) som riktas rakt mot rollpersonerna. I skenet från ljusfacklorna som hela tiden skjuts upp över området ser han att de är människor, men han sänker inte vapnet.

Albrecht kräver att få veta vad de gör där. Är rollpersonerna samarbetsvilliga tar han dem till sin överordnade, om inte viftar han hotfullt med maskingeväret mot dem och beordrar dem att komma med.

Förhoppningsvis håller rollpersonerna huvudet kallt. Om inte tillåts de fortsätta uppför floden, men det är ock så allt. Behandlar de Rangern med respekt kommer han att föra dem till en byggnad i lägrets mitt. Fönstren är

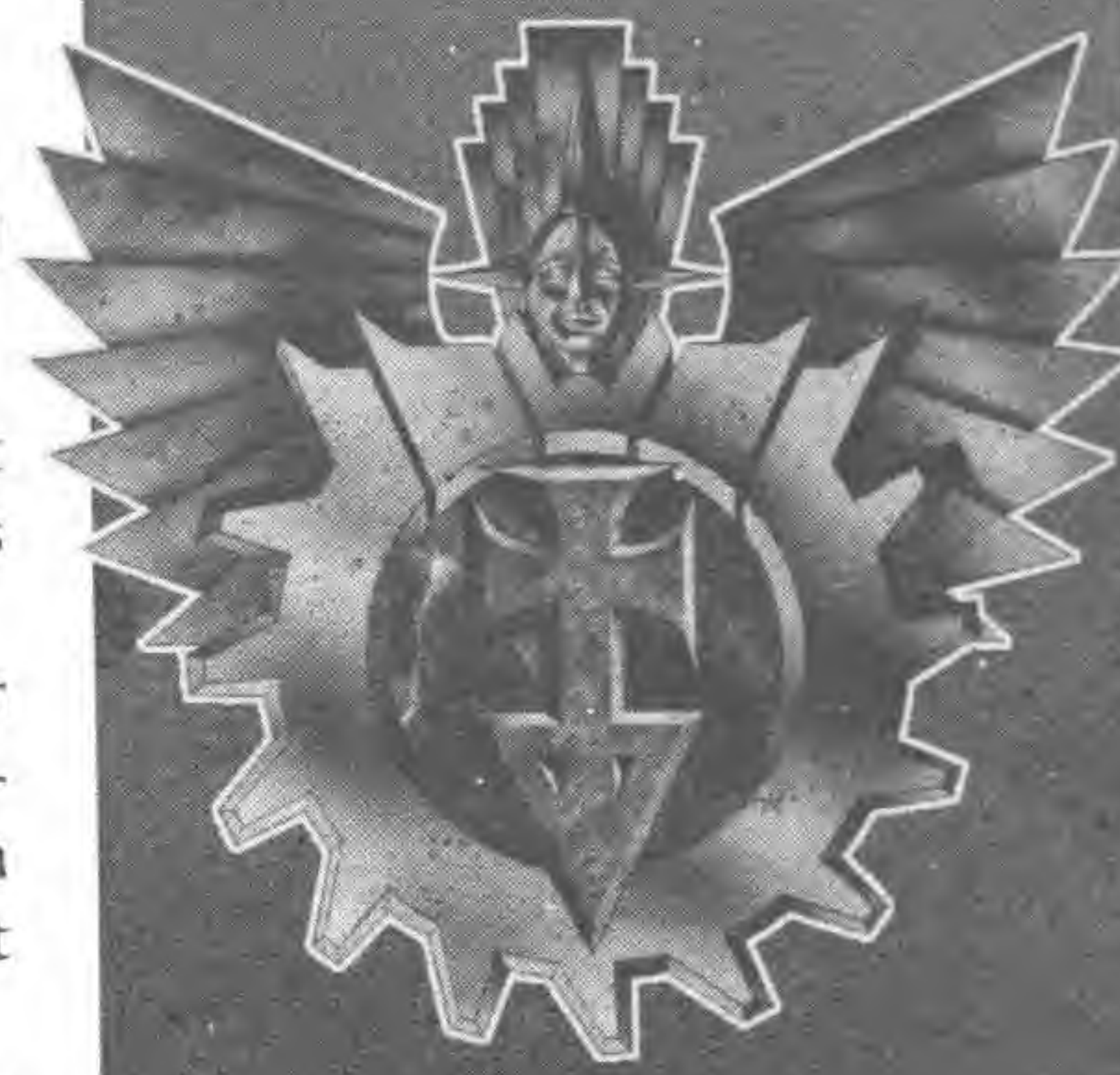
övertäckta för att inte släpp ut ljus, så byggnaden verkar från utsidan vara tom. När de kommer in bländas de dock av det starka ljuset därinne, och någon skriker åt dem att stänga dörren.

Väl inne tas de emot av en sergeant Klemmer som med sin kraftiga kroppsbyggnad, sitt blonda hår och sina brinnande blå ögon skulle kunna vara Albrechts bror. Han hälsar på rollpersonerna och kräver att få veta vad de gör där.

Han är precis så trevlig som kan förväntas under rådande omständigheter, vilket inte är värst mycket. Ber de om det kan han förse rollpersonerna med ett litet rum i byggnadens borte ände, där det finns sängar åt dem alla. Han frågar dem inte om deras uppdrag — för att vara helt ärlig har han nog med sina egna problem, och han vill helt enkelt inte veta.

Förr eller senare borde någon inse att det är en smula underligt att en sergeant för befäl över ett helt läger, och frågar de vad som hänt de övriga officerarna kommer Klemmer förklara att de stupat. Det är mycket möjligt att lägret kommer att erövras inom de närmsta 48 timmarna. Klemmer har väntat på att några högre officerare ska komma för att leda evakueringen, och han trodde först att rollpersonerna var de.

Nu förmodar han att evakueringsstyrkan inte kommer, och att han och hans folk får klara sig på egen hand. Vid denna punkt i samtalet kommer han att fråga vart rollper-



keln skulle ge Crenshaw en perfekt skottvinkel mot Jabbars sovrum.

Han sköt iväg skäktan, som flög rakt och säkert för att till slut begravas djupt ned i takets stenlagda yta. Så tog han fram handtalan, placerade den på vajern och sänkte sig med en snabb bön ned från taket med båda händerna i ett fast grepp om taljan. Så släppte han bromsen.

Han for ned mot det andra taket i hisnande fart, men slog i sista sekunden till bromsen och lyckades göra en acceptabel landning på den nya byggnadens tak. Försiktigt böjde han sig ut över takkanten och klippte av vajern. Skäktan slängde han ned i en skorsten, där ingen någonsin skulle hitta den.

Röken från skorstenen skyddade Crenshaws position på ett utmärkt sätt, så han gick omedelbart till verket. Snart hade han Jabbar i sitt sikte — denne hade precis klätt av sig och stod nu med ryggen mot sovrumsfönstret och beundrade utsikten. Crenshaw flinade tyst för sig själv och kramade avtryckaren.

Kulan gick via fönstret in i Jabbars bakhuvud och fortsatte ut genom hans vänstra öga. Kulans genomslagskraft slet med sig större delen av hans ansikte samtidigt som den vräkte ned honom på sängen. Han var död.

Planering är A och O, sade Crenshaw för sig själv medan han packade ihop och gjorde sig redo att gå. Uppdraget slutfört.

PROBLEM VID RIO MUERTE

Mötet hade redan några timmar på nacken när punkten rörande Inkvisitor Primus kom upp på dagordningen. Det var Konstens Väktare Reinhold Walters som föredrog ärendet för Kurian. Det verkade som en av Brödraskapets mest lovande Inkvisitorer hade hoppat av.

Cirka 450 kilometer upp från Gibson-katedralen längs Rio Muerte



hade Primus på något sätt lyckats ta befälet över ett stort antal Kätterska Legionärer som tidigare stått under Semais, Föraktets Herre, befäl. Som om detta inte hade varit nog hade Primus dessutom gjort sig till deras Mörke Kardinal, och lät nu Legionärerna bygga sig en Mörk Katedral.

Kardinal Dominic var den förste att hämta sig från chocken. "Mannen är en styggelse", stönade han. Dominic bar fortfarande ett bandage om huvudet som minne efter det nyligen inträffade mordförsök han utsatts för. "Vi skickar dit Ärkeänglarna för att bomba den där hädaren och hans ondska till stoft. Det finns inget annat att göra med hans sort."

En våg av mumlanden hördes runt det långa runda bordet. Flertalet mötesdeltagare verkade vara överens med Lunas sheriff. Några var det inte.

Chang Dang-Vu tog till orda för motståndarna. "Jag ber om ursäkt, Kardinal", började han, "men jag håller inte med, och jag tror inte att jag är ensam i detta." Han såg sig om och fick färre nickar till svar än han hade hoppats, men de kom åtminstone från rätt personer.

"Det är min uppriktiga tro att vi kan lära oss något nytt av denna unika situation. Hur tog exempelvis denne man befälet över dessa Legionärer? Fick Primus dem av den Mörka Teknologins Furste som tack för utförda tjänster, eller lyckades han på något sätt ta makten över dem på egen hand? Och hur kan det komma sig att denne man förfördes av mörkret? Vad jag har förstått var han ett föregångsexempel för sina kollegor inom Inkvisitionen. Till alldeles nyligen skulle vi uppenbarligen skattat oss lyckliga åt att ha haft fler som honom." Han log och en våg av stilla skratt drog genom rummet.

"Naturligtvis vill vi inte att sådant som detta ska hända. Därför behöver vi utröna hur det kunde gå så illa, så att vi i framtiden kan hoppas före-

sonerna är på väg. Uppför floden är fel håll, så han blir visst tvungen att själv fundera ut ett sätt att få ut sina soldater därifrån. Med en bitter grimas önskar han dem godnatt och försvinner ut i natten för att inleda övergivandet av lägret.

Albrecht väcker rollpersonerna tidigt nästa morgon och säger åt dem att de måste ge sig av. Rangers har helt övergivit lägret inom 20 minuter, och om rollpersonerna inte ger sig iväg nu kan han inte garantera deras säkerhet.

När de kliver ombord sin båt rusar Klemmer förbi och

DEN MÖRKA KATEDRALEN

Strax efter lunch förvarnar Dikembe rollpersonerna om att den Mörka Katedralen borde dyka upp bakom nästa större flodkrök, och när de kommit runt nästa krök ser de den på avstånd.

Den är knappt halvfärdig, men också när den står helt klar kommer den att vara en hel del mindre än någon av de äkta Katedralerna, till och med den i Gibson. Byggnadsställningarna reser flera våningar upp, högt ovan de sex våningar som redan färdigställts. Fasaden har knappt påbörjats, och kyrkorummet — uppenbarligen designat med någon slags Mörk Mässa i åtanke — står fortfarande under bar himmel. När Ljusbäraren kommit närmare kan rollpersonerna faktiskt se rakt in i kyrkorummet.

Byggnaden uppförs helt och hållet i bambu och trä. Den påminner i formen om Katedralen på Luna, men saknar ramverket i metall såväl som fönsterglas. Här och var tycks den Mörka Katedralen helt enkelt skjuta upp ur djungeln, som om Katedralen och det omgivande landskapet var ett och detsamma. Ormar, ödlor och andra djungelvärelser, såväl stora som små, slingrar, kryper och krälar in och ut genom samtliga öppningar — till och med genom springorna i de uselt byggda väggarna. Kätterska Legionärer myllrar omkring överallt och klättrar upp- och nedför byggnadsställningarna. När rollpersonerna kommer närmare släpper samtliga på stranden plötsligen allt vad de har för händer och vänder sig för att stirra mot inkräktarna.

Tystnaden är kompakt och nästan överklig. Hundratals Legionärer står blick stilla och iakttar dem utan ett ord. Till och med djungelns vilda djur tycks som fastfrusna i väntan på vad som ska hända.

Den ödesmättade stämningen bryts när en kvinna i en smutsig och sönderriven Inkvisitor-uniform lösgör från mörkret i byggnadens mitt och småspringer ned mot stranden. Hon vinkar åt rollpersonerna och säger åt dem att allt är ok. De kan lägga till vid den primitiva kaj som sticker ut från en avröjd del av flodbanken och komma sti-ga iland. Hon väntar på dem vid kajen till dess de beslutat sig för att komma iland.

När spelarna frågar vem hon är berättar hon utan omsvep om sig själv. Hon heter Amanda Barley och var en av de Inkvisitorer som följde med Primus på hans expedition uppför floden. Barley är, förutom den Primus, den enda som överlevt. De övriga dog under deras första möte med Legionärerna eller dukade senare under för olika sorters sjukdomar.

När rollpersonerna kommit iland erbjuder sig Barley att ta dem till Primus. Han har väntat på dem. Naturligtvis kunde han ha förutsagt deras ankomst, men ansåg sig inte behöva göra det. Han visste helt enkelt att Brödraskapet inte kunde låta ett projekt som hans låta fortgå någon längre tid.

Primus har helt överväldigat Barley till den grad att

önskar dem lycka till. När de stävar ut på floden kan rollpersonerna se hur Klemmer skickar iväg Albrecht för att ordna någon sista detalj.

Femton minuter senare, när rollpersonerna hunnit en god bit uppför floden, hörs en kraftig explosion dåna nedströms och ett litet svampmoln höjer sig över den plats där lägret nyss fanns. Uppenbarligen förvissade sig Rangers om att den Mörka Legionen inte skulle få tillgång till det läger de själva tvingats överge.

hon nästan tillber honom tillsammans med de Kätterska Legionärerna. När Inkvisitorerna först kom till platsen, när merparten av dem dödats och båten sänkts, tycktes Primus ha fått en uppenbarelse som på något sätt upphöjt honom till ett högre stadium — åtminstone mentalt. Han lyckades ta kontroll över de Kätterska Legionärer som omringat dem och tvingade dem att följa hans minsta ord.

Barley hänförs av honom, och tvekar inte att berätta för rollpersonerna hur hon känner. Hon tror att han tagit det nästa steget i den mänskliga evolutionen mot gudaskapet — att han blivit själve Kardinalens jämlike. Det är därför byggandet av en egen Katedral är en så självklar sak.

Hon leder dem in genom den Mörka Katedralens öppna framsida och in i ett rum innanför kyrkorummet. Där inne sitter Primus omgiven av beväpnade Kätterska Legionärer. De riktar inte sina vapen mot någon, men skulle rollpersonerna öppna eld är det ingen tvekan om att det vore det sista de gjorde i livet.

DEN MÖRKE KARDINALEN

Primus ser till att rollpersonerna avväpnas och skickar sedan ut sina tjänare. Vapnen tas till rollpersonernas båt och kommer att ligga och vänta på dem när de återvänder till den. Rollpersonerna är nu ensamma med Primus, som även han är obeväpnad. RP bör dock, om de skulle få för sig att kasta sig över Primus, inse att dussintals Kätterska Legionärer väntar utanför rummet.

Primus vill tala med rollpersonerna. Han vill förklara sig — sina uppenbarelser och sitt nya liv — för sina före detta Bröder. När han talar gör han det uteslutande med rollpersoner som är medlemmar av Brödraskapet. Han väntar sig inte att andra kan förstå det han har att säga.

Han är inte alltför säker på att Brödraskaps-RP kommer att förstå heller, men de är hans enda chans. Han inser att denna charad, den nidbild han skapat av allt som någonsin betytt något för honom under hans tidigare liv, snart måste få ett slut. Om rollpersonerna är ovilliga eller oförmögna till att döda honom är han fast beslutan att själv ta sitt liv, men det är ingenting han säser rakt ut.

Han berättar att han som medlem av Brödraskapet varit blind. Han hade förblindats av Kardinalens Ljus, precis som Kardinalen sagt honom att han skulle gå förlorad i Mörkret. Men när han väl lämnat Kardinalen, först i den övergivna Gibson-katedralen och sedan i djupet av den venusianska djungeln, upptäckte han det område där Ljus och Mörker blandas och bildar gråtoner. För första gången i sitt liv kunde han äntligen se klart.

Det var lögn, allt var lögn. Kardinalen var en lögn — till och med Mörkret var en lögn.

Ljuset och Mörkret var ytterligheter som hindrade en från att se den fasansfulla verkligheten omkring sig. När Primus kom hit, just till denna plats, och ställdes inför de övergivna Legionärerna var det som om en slöja hade lyfts från hans ögon. Plötsligt stod allt så klart för honom.

Han beslutade sig för att kalla saker vid deras rätta namn. Han började bygga sin Mörka Katedral och upphöjde sig själv till Mörk Kardinal för att inför omvärlden påvisa hur ihåligt Brödraskapet hade blivit. Han förvandlade de Kätterska Legionärerna till ett Mörkt Brödraskap, till ett verktyg med vars hjälp han kunde visa andra att Mörkret och Ljuset inte stod så långt ifrån varandra — att de helt enkelt var två sidor av samma mynt. Primus hade insett att det inte var så enkelt som att huvuddelen av den mänskliga existensen framlevdes på den ena eller andra sidan — de flesta levde istället på kanten.

Men Ljuset och Mörkret närmade sig alltmer varandra, och kanten blev smalare, skarpare. Snart skulle det bli helt omöjligt att leva vidare på denna knivsegg, man skulle tvingas välja mellan att ansluta sig till någondera sidorna eller att stå upp emot möjligheten att klyvas av den till slut rakbladsvassa eggen.

Denna fruktansvärda insikt hade drivit Primus in i pandemonium. Han var medveten om att han var galen. Han

upplevde bara korta ögonblick av den mest fruktansvärda klarsyn interfolierade av timmar — ibland dagar — som framläpades i ett grått mentalt dis. Därför kallade han till sig någon som kunde släcka hans liv på det enda sätt han kunde, genom att skapa något som var så troget sanningen att det inte kunde ignoreras av dem vars uppgift det var att befästa lögnen.

Nu stod de där. Nu var det upp till dem att avsluta det hela — men han tänker inte göra det lätt för dem, nej, han värderar sitt liv alltför högt för att bara ge sig utan kamp. De måste ta det ifrån honom, slita det ur hans bröst, de måste döda honom innan han går för långt. Kardinalen ska veta att han knappt ens påbörjat sin resa ut i den sanning de inte tål och han har långt kvar att gå, mycket långt.

Så kallar Primus in sina Legionärer och beordrar dem att föra bort rollpersonerna och fängsla dem i bambuburar nära flodkanten. Burarna vaktas av Legionärer som bär varsin Vassht (*Mutant Chronicles* sidan 114). Rollpersonerna ska offras nästa morgon.



bygga det." Dang-Vu knäppte händerna framför sig och inväntade ett svar. Han behövde inte vänta länge.

Dominic' ansikte hade hunnit bli illrött långt innan han äntligen fick ordet. "Jag vägrar att tro mina öron", fräste han. "Skulle vi slösa tid på att utreda detta brott, eller ska vi kalla det vid dess rätta namn, ett brott mot mänskligheten — och utan dröjsmål bestraffa det med största möjliga kraft. Jag anser att vi måste statuera ett exempel med denna man — det kommer att visa sig långt mer avskräckande än er meningslösa 'forskning'."

Så uttalade sig Kardinalen i ämnet, och hånflinet försvann snabbt från Dominic' ansikte.

Durand XVII talade med mjuk men klar röst, och det fanns inte minsta tvivel om att samtliga närvarande hörde honom, för de hängde vid hans läppar. "Det är min nogsamst överlagda ståndpunkt att vi bör ge Dang-Vus ide en chans innan vi helt överger den. Han har rätt. Något sådant har aldrig tidigare hänt, och vi bör ta tillfället i akt att lära något av detta." Ett stilla leende syntes i Dang-Vus ansikte.

"Å andra sidan", fortsatte Kardinalen, "har vi inte råd att låta detta fortgå någon längre tid. Det skulle kunna ha en kraftigt demoraliserande effekt på våra Bröder om detta kom ut." Ett otäckt grin dök upp på Dominic' läppar.

"Dang-Vus lösning får sin chans — en chans. Skicka ut en grupp att undersöka det hela. Misslyckas de, ska platsen bombas som Dominic föreslagit." Kardinalen gjorde en kort paus för att samla tankarna. "Och lyckas de ska platsen bombas så snart de kommit därifrån."

Kardinal Durand XVII lutade sig tillbaka och lade händerna på bordet framför sig. "Det var allt i detta ärende. Jag har talat."

AVSLUTNINGEN

Rollpersonerna måste lista ut något sätt att ta sig ut ur burarna och döda Primus. När de väl lyckats med det sistnämnda kommer de Kätterska Legionärerna omedelbart att sluta slåss. De har ingen egen vilja, och så snart den vilja som styr dem (det vill säga Primus) försvunnit kommer de att vandra omkring utan mål till dess de råkar på någon som känner till hur man tar kontroll över dem.

Nu har spelarna chansen att visa hur påhittiga de är, och de flesta kommer att ha många förslag på hur deras rollpersoner ska ta sig ut ur burarna. Om en eller flera av rollpersonerna har kunskaper inom någon Konst kan detta naturligtvis vara till stor fördel. Råstyrka gör förmodligen ingen större nytta, och även om den gjort det skulle de fortfarande ha de Kätterska Legionärerna att tas med.

En avledande manöver kan fungera. Kanske kan rollpersonerna locka in de trögtänkta Legionärerna i burarna genom att en av dem spelar sårad. Legionärerna vet att deras Kardinal vill ha rollpersonerna levande, så det är möjligt att de öppnar dörren och kliver in för att se till den "skadade". I så fall kan de övriga slå ned Legionären.

När rollpersonerna väl kommit ut ur burarna springer de kanske iväg till båten för att hämta sina vapen, eller helt enkelt direkt till Primus' rum. När de väl kommer dit är han hur som helst vaken — han har väntat på dem. Primus kallar till sig sina Legionärer och kommer att bekämpa rollpersonerna av hela sin styrka.

Är rollpersonerna smarta försöker de lura bort en del av Legionärerna genom att sätta eld på den Mörka Katedralen. I så fall hinner de komma lite närmare Primus innan de tvingas meja vilt omkring sig.

Spela upp striden så gott du kan. Skulle rollpersonerna dö kan du låta spelarna veta att en bom-

bräd inleddes 48 timmar senare, och att den Mörka Katedralen maldes till damm. Ärkeänglarna hittade målet tack vare en minisändare som gömts i botten på deras båt. Primus kropp hittades aldrig, men han tros vara död.

Lyckas rollpersonerna kan det vara på sin plats att påminna dem om att det finns andra styrkor ute i djungeln, och att några av dem förmodligen hölls i schack av Primus' Legionärer. När de nu försatts ur spel kommer övriga styrkor att strömma ned mot den plats de nu står på — strunt samma att det är mitt i natten, de måste bort därifrån på en gång.

Vad som än annars händer, saknas Inkvisitor Barley. Hon sågs inte till någonstans under rollpersonernas attack mot den Mörka Katedralen, och när efteråt lyckas rollpersonerna inte hitta henne hur mycket de än letar. Hon är försvunnen — men rollpersonerna stöter kanske på henne igen någon dag.

Färden tillbaka är händelselös. Rollpersonerna kan åka hem, läka sina sår och ta åt sig av sina överordnades lovord. Kanske kan de också på något lyckas glömma galningen i djungeln som upphöjde sig till en Mörk Kardinal, galningen i vars ögon visheten syntes stråla klar — till och med när han sade de mest fruktansvärda hädiska saker.

INKVISITOR MARCON PRIMUS

STY	17	HANDL/SR:	6
INT	18	UNDVIK/PARERA:	5
SMI	16	KP RUSTN (RF)	
FYS	15	HUVUD	4 10
PSY	35	ARM	8 8
PER	43	MAGE	8 8
RÖRELSE:	3/225	BEN	9 8
SB:	+1	BRÖST	9 8

ANFALLSSÄTT: Konsten, Punisher-pistol, Punisher-kortsvärd
 EXPERTISOMRÅDEN: Strid 19, Eldhandvapen 14, Kommunikation 18, Rörelse 3, Teknik 0.
 SPECIALFÄRDIGHETER: Kunskap om den Mörka Legionen 17, Kunskap om Algeroth 20.
 KONST: Mentalism (SKICKLIGHET, SNABBHET, OSÅRBARHET, EGOSURGERI, FÖRBÄTTRA EGO, FLYGA)
 GRAD AV FULLKOMLIGHET: 10

MUTANT CHRONICLES™

**EVOLUTION IS ABOUT
TO TAKE A NASTY TURN...**

In the futuristic world of the Mutant Chronicles, Doomtroopers must destroy the Dark Legion before the world falls. Face the many challenges with these mind-boggling products.

MUTANT
CHRONICLES

WILLIAM F. WU

The exciting book series from
ROC Science
Fiction.



The Blood Berets
role-playing game and
miniatures from Heartbreaker.

Heartbreaker



Pressman®

Mutant Chronicles:
Siege of the Citadel game
from Pressman Toy Corp.

I BEGYNNELSEN VAR ALLT INSVEPT I OORDNING.
HOPPET HADE LÄMNAT MÄNSKLIGHETENS
HJÄRTAN, OCH MÖRKER HADE Fyllt VÅRA SJÄLAR.

DÅ TRÄDDE KARDINALEN FRAM OCH FyllDE
MÖRKRET MED LJUS.

HAN FRAMMANADE RÄDDNINGEN UR VÅRA EGNA
SJÄLAR. HAN Lyste UPP VÄGEN FRAMFÖR OSS.

DEN MÖRKA LEGIONEN SVARADE MED FÖRÖDANDE
STYRKA. MEN KARDINALEN STOD FAST,
OCH STYRKTA AV HANS STYRKA,
STOD VI, HANS BRÖDRASKAP, FAST MED HONOM..

OCH HÄR KÄMPAR VI, INTE BLOTT MOT HOTET
FRÅN INTIGHETEN BORTOM DIT VÅR SOL NÅR,
MEN MOT FÖRFALLET SOM ANGRIPER OSS INIFRÅN.
OCH PRECIS SOM KARDINALEN LÄGGER LEGIONENS
SLAGFÄLT ÖDE, VISAR HAN OSS MOT VÅRA INRE
FIENDER, SÅ ATT VI KAN STRAFFA DEM,
MED VÅR RÄTTMÄTIGT FÖRTJÄNADE VREDE.

DET ÄR EN TID DÅ VI MÅSTE STÅ EMOT MÖRKRET,
STÅ SIDA VID SIDA MED KARDINALEN OCH HANS
BRÖDRASKAP.

DET ÄR EN TID FÖR HJÄLTAR.

I «Brödraskapet» finner du allting du behöver veta
om den stoltaste och starkaste av alla makter i
Mutant Chronicles fantastiska värld ~ det ärofulla
Brödraskapet. Du finner beskrivningar av Inkvisi-
torer, Mortifikatorer, Kardinalen, Mystiker, Ärke-
änglarna, de Heliga Krigarna, Valkyriorna, Vre-
desskvadronens elitgarde, Retributor~karbiner
och Castigator~spjut, artefakter, den första Kate-
dralen på Luna, fyra nya aspekter på Konsten och
mer än tjugo nya Formler, sjutton nya bakgrunder,
unika färdigheter, vapen och särskilda händelser
för Brödraskapet, Symmetrins Hjärta: ett komplett
äventyr, och mycket mer...

OBS: för att kunna använda «Brödraskapet» måste
du ha tillgång till «Mutant Chronicles rollspelet».



Framsida: Kardinal Dominic—Lunas sheriff—predikar i Lunakatedralen omgiven av sitt personliga Inkvisitor-garde.

ISBN 91-7898-252-9



001-2606

